# AMSTRAD MAGAZINE

## DOSSIER SIMULATEURS

N°21 - AVRIL 1987 - 20 F BELGIQUE : 150 FB - SUISSE : 6,50 FS - CANADA : 6,25 $ CAN

TORRES

M 1157 - 21 - 20,00 F




**HMS Cobra :** jeu pour grands enfants

**Rubis :** la gestion sur l'ongle

**Concours :** un compact-disc et trente jeux à gagner !




COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

*+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...*

# + de 1000 TITRES

**COCONUT RÉPUBLIQUE**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

**COCONUT ETOILE**
41, av. de la Grande Armée
75016 PARIS Ø 45.01.67.28
DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO ARGENTINE

## AMSTRAD CPC K7

| Titre | Prix |
|---|---|
| ACE OF ACES | 89 |
| ARKANOID | 89 |
| AGENT ORANGE | 99 |
| ANNALS OF ROME | 140 |
| ATHLETE | 180 |
| AMSTRAD ACADEMY | 95 |
| AVENGER | 95 |
| A.C.E. | 120 |
| ACROJET | 89 |
| AVENTURES DE JACK BURTON | 95 |
| AMERICA'S CUP | 89 |
| ASTERIX | 120 |
| ALIENS 2 | 95 |
| AFFAIRE SYDNEY | 145 |
| BIG 4 | 120 |
| BOBBY BEARING | 110 |
| BOMBJACK 2 | 89 |
| BATTLEFIELD IN GERMANY | 140 |
| BACTRON | 125 |
| BILLY BANLIEUE | 125 |
| BREAK THRU | 89 |
| BATMAN | 89 |
| COSMIC SHOCK ABSORBER | 95 |
| COBRA | 85 |
| CAMELOT WARRIOR | 95 |
| CAULDRON 2 | 79 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 140 |
| COMPUTER 10 HITS VOL. 3 | 120 |
| DRAGON'S LAIR 2 | 95 |
| DUEL | 110 |
| DONKEY KONG | 89 |
| DEEPSTRIKE | 89 |
| DRAGON'S LAIR | 89 |
| DANDY | 95 |
| DAMBUSTERS | 99 |
| DRIUD | 99 |
| EXPRESS RAIDER | 89 |
| ELEVATOR ACTION | 89 |
| ELECTRAGLIDE | 99 |
| EXPLORER | 130 |
| ELITE FRANÇAIS | 190 |
| FUTURE KNIGHT | 95 |
| GRANGE HILL | 110 |
| GREAT ESCAPE | 89 |
| GAUNTLET | 95 |
| DEEPER DUNGEONS : EXT. GAUNTLET | 69 |
| GRAND PRIX 500CC | 125 |
| GOLIATH | 99 |
| GHOST'N GOBLINS | 78 |
| GREEN BERET | 75 |
| GOONIES | 99 |
| HOWARD THE DUCK | 99 |
| H.M.S. COBRA | 259 |
| HIT PACK | 99 |
| HACKER 2 | 130 |
| HARDBALL | 120 |
| INDOOR SPORTS | 99 |
| IMPOSSABALL | 89 |
| INFILTRATOR | 95 |
| ICON JON | 99 |
| IMPOSSIBLE MISSION | 89 |
| INFERNAL RUNNER | 160 |
| INTERNATIONAL RUGBY | 120 |
| INTERNATIONAL KARATE | 89 |
| JACK THE NIPPER | 85 |
| JOHNNY REB 2 | 120 |
| JAIL BREAK | 95 |
| KRACKOUT | 99 |
| KAT TRAP | 110 |
| [illegible] COIN OP HITS | 90 |
| [illegible] | 89 |
| LE NECROMENCIEN | 99 |
| LEGEND OF KAGE | 95 |
| LE SYNDROME | 145 |
| L'HEPISS | 145 |
| LES PASSAGERS DU VENT | 290 |
| LA FORMULE | 160 |
| LES LAUREATS | 190 |
| LIGHTFORCE | 85 |
| LEADER BOARD | 85 |
| MERCENARY | 110 |
| MASSACRE A LA TOMATE | 145 |
| MURDER OFF MIAMI | 89 |
| MARBLE MADNESS CONST. KIT | 120 |
| MASTERS OF UNIVERSE | 95 |
| MIAMI VICE | 85 |
| MERCENAIRE | 99 |
| MISSION ELEVATOR | 89 |
| MISSION OMEGA | 99 |
| MOVIE | 89 |
| MEURTRES S/ATLANTIQUE | 199 |
| MEURTRES A GDE VITESSE | 180 |
| NEMESIS | 89 |
| PSI 5 TRADING CIE | 95 |
| PRODIGY | 110 |
| ROBBBOT | 120 |
| REVOLUTION | 85 |
| STRYFE | 130 |
| SCORPION | 99 |
| SUPERCYCLE | 95 |
| SHOCKWAY RIDER | 95 |
| SYGMA 7 | 89 |
| STAR GAMES 1 | 120 |
| SHORT CIRCUIT | 89 |
| SHRINK MAN | 99 |
| SHAOLIN'S ROAD | 99 |
| SILENT SERVICE | 88 |
| SPACE HARRIER | 85 |
| STARGLIDER | 170 |
| SPACE SHUTTLE | 125 |
| STREET HAWK | 89 |
| SPINDIZZY | 95 |
| SEPULCRI | 110 |
| STARSTRIKE 2 | 92 |
| STRIKE FORCE HARRIER | 88 |
| SPITFIRE 40 | 86 |
| THE HIVE | 110 |
| TENEBRES | 99 |
| T.T. RACER | 120 |
| THANATOS | 89 |
| TRIVIAL PURSUIT | 190 |
| TRAILBLAZER | 88 |
| THAI BOXING | 85 |
| TARZAN | 89 |
| TOP GUN | 85 |
| TEMPEST | 120 |
| TOMAHAWK | 94 |
| TENTIONS | 120 |
| THEATRE EUROPE | 140 |
| TAPPER | 99 |
| THEY SOLD A MILLION 1 | 99 |
| THEY SOLD A MILLION 2 | 99 |
| THEY SOLD A MILLION 3 | 110 |
| UCHI MATA JUDO | 89 |
| WARLOCK | 95 |
| WERNER | 140 |
| WEST BANK | 69 |
| WARRIOR | 95 |
| WAY OF THE TIGER | 95 |
| WORLD GAMES | 95 |
| WINTER GAMES | 95 |
| XEVIOUS | 89 |
| XENO | 95 |
| XARQ | 110 |
| YIE AR KUNG FU 2 | 89 |
| Z.O.X. 2099 | 140 |
| 10TH FRAME | 89 |
| 1942 | 89 |
| 3D GRAND PRIX | 88 |
| 3D BOXING | 99 |
| NINJA | 69 |
| LOCOMOTION | 69 |
| ONE MAN AND HIS DROID | 69 |

## AMSTRAD CPC DISK

| Titre | Prix |
|---|---|
| ARCADE CLASSICS | 149 |
| ACE OF ACES | 145 |
| ASPHALT | 165 |
| ARKANOID | 145 |
| ACROJET | 145 |
| A.C.E. | 169 |
| ANNALS OF ROME | 180 |
| AMERICA'S CUP | 139 |
| ALIENS 2 | 145 |
| AVENGER | 132 |
| AIGLE D'OR | 195 |
| AFFAIRE SYDNEY | 190 |
| ATTENTAT | 145 |
| BIG 4 | 180 |
| BOMBJACK 2 | 139 |
| BATTLEFIELD IN GERMANY | 190 |
| BOB WINNER | 169 |
| BILLY BANLIEUE | 164 |
| BACTRON | 165 |
| BOBBY BEARING | 160 |
| BIGGLES | 139 |
| CAULDRON 2 | 130 |
| COBRA | 139 |
| CAMELOT WARRIOR | 160 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 180 |
| DEEP STRIKE | 169 |
| DANDY | 149 |
| DONKEY KONG | 160 |
| DEMAIN HOLOCAUSTE | 235 |
| DRAGON'S LAIR | 145 |
| DRAGON'S LAIR 2 | 145 |
| DYNAMITE DAN 2 | 160 |
| DRUID | 169 |
| DAMBUSTERS | 160 |
| EREBUS | 210 |
| ELEVATOR ACTION | 139 |
| EXPLORER | 170 |
| ELITE FRANÇAIS | 270 |
| FAIAL | 240 |
| FER ET FLAMME | 245 |
| FUTURE KNIGHT | 145 |
| GREAT ESCAPE | 139 |
| GAUNTLET | 145 |
| GRAND PRIX 500CC | 180 |
| GHOST'N GOBLINS | 135 |
| GALVAN | 139 |
| GOONIES | 145 |
| HARRY AND HARRY | 169 |
| HEARTLAND | 170 |
| H.M.S. COBRA | 299 |
| HIT PACK | 155 |
| HACKER 2 | 180 |
| IMPOSSABALL | 149 |
| INFERNAL RUNNER | 195 |
| IKARI WARRIOR | 139 |
| INFILTRATOR | 139 |
| ICON JON | 169 |
| JAIL BREAK | 145 |
| JACK THE NIPPER | 139 |
| KORONIS RIFT | 169 |
| KAT TRAP | 149 |
| KONAMI COIN OP HITS | 145 |
| KID KIT | 290 |
| LE NECROMENCIEN | 145 |
| LEADER BOARD | 135 |
| LEGEND OF KAGE | 149 |
| LE MASQUE | 179 |
| LES MINES DU ROI AQUANTUS | 190 |
| LE PASSAGER DU TEMPS | 195 |
| LES PASSAGERS DU VENT 464/664 | 260 |
| LES PASSAGERS DU VENT 6128 | 260 |
| LE SECRET DU TOMBEAU | 240 |
| LIGHTFORCE | 139 |
| L'HERITAGE | 189 |
| LES AVENTURES DE JACK BURTON | 150 |
| LE PACTE | 210 |
| MASTERTRONIC 3 JEUX N° 1 | 99 |
| MASTERTRONIC 3 JEUX N° 2 | 99 |
| MASTERTRONIC 3 JEUX N° 3 | 99 |
| MISSION TORPEDO | 230 |
| MURDER OFF MIAMI | 139 |
| M'ENFIN | 179 |
| M.G.T. | 169 |
| MASTERS OF UNIVERSE | 145 |
| MISSION ELEVATOR | 159 |
| MEURTRES S/ATLANTIQUE | 270 |
| MEURTRE A GRANDE VITESSE | 210 |
| NEMESIS | 149 |
| ONE | 190 |
| PSI 5 TRADING CIE | 149 |
| PRODIGY | 160 |
| RESCUE ON FRACTALUS | 145 |
| ROOM TEN | 160 |
| REVOLUTION | 135 |
| SUPERCYCLE | 139 |
| SHOCKWAY RIDER | 149 |
| SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU | 149 |
| SIGMA 7 | 139 |
| STRYFE | 190 |
| SPACE HARRIER | 135 |
| STAR GAMES 1 | 160 |
| SHORT CIRCUIT | 149 |
| SHRINK MAN | 149 |
| STRIKE FORCE HARRIER | 139 |
| SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU | 149 |
| SILENT SERVICE | 139 |
| STRARGLIDER | 230 |
| STARSTRIKE 2 | 169 |
| SKYFOX | 160 |
| SWORD AND SORCERY | 149 |
| SEPULCRI | 175 |
| SAPIENS | 180 |
| SRAM 2 | 240 |
| THE PAWN (6128) | 210 |
| TENEBRES | 145 |
| T.T. RACER | 149 |
| TERRA CRESTA | 139 |
| TRIVIAL PURSUIT | 270 |
| TRAILBLAZER | 128 |
| THAI BOXING | 129 |
| TEMPEST | 169 |
| TOMAHAWK | 145 |
| THEY SOLD A MILLION 2 | 140 |
| THEY SOLD A MILLION 3 | 145 |
| TOP SECRET | 210 |
| TUJAD | 169 |
| TOAD RUNNER | 169 |
| TENSIONS | 169 |
| UCHI MATA JUDO | 149 |
| V | 149 |
| WARLOCK | 160 |
| WERNER | 210 |
| WEST BANK | 99 |
| WAY OF TIGER | 140 |
| WINTER GAMES | 145 |
| WARRIOR + | 145 |
| XEVIOUS | 139 |
| XARQ | 169 |
| XENO | 169 |
| YIE AR KUNG FU 2 | 149 |
| Z.O.X. 2099 | 195 |
| 10TH FRAME | 145 |
| 1942 | 139 |
| 3D GRAND PRIX | 140 |

## JOYSTICKS

| Titre | Prix |
|---|---|
| MOONRAKER | 49 |
| MOONRAKER AVEC DOUBLEUR | 79 |
| KONIX | 150 |
| THE BOSS | 150 |
| PRO 5000 | 170 |
| PROFESSIONAL | 210 |
| THREE WAY WICO | 320 |

## AMSTRAD UTILITAIRES

| Titre | Prix |
|---|---|
| CALCOMAT | 450 D |
| CALC POWERSOFT | 350 D |
| DATAMAT | 450 D |
| D BASE 2 | 790 D |
| D.A.M.S. | 290 C |
| D.A.M.S. | 395 D |
| Dr DRAW | 640 D |
| Dr GRAPH | 640 D |
| E.M.U. | 150 C |
| E.M.U. | 210 D |
| GRAPHIC STUDIO | 220 D |
| GRAPHIC ADV. CREATOR | 190 D |
| IMAGES SYSTEM | 190 C |
| IMAGES SYSTEM | 250 D |
| KUMA FORTH | 450 D |
| LIGHT PEN | 250 C |
| LIGHT PEN 664 | 390 D |
| LIGHT PEN 6128 | 390 D |
| LA SOLUTIION | 950 D |
| L'EXPERT | 750 D |
| LASER GENIUS | 250 D |
| LASER BASIC | 250 D |
| MUSIC STUDIO | 220 D |
| MASTERFILE 3 | 460 D |
| MULTIPLAN | 580 D |
| MUSIC SYSTEM | 190 C |
| MUSIC SYSTEM | 250 D |
| MELBOURNE DRAW | 180 C |
| M.A. BASE | 210 C |
| MULTIFACE 2 | 570 K |
| PROGRAMMER STUDIO | 220 D |
| POCKET BASE | 750 D |
| POCKET CALC | 450 D |
| RICHELIEU GESTION | 190 C |
| RICHELIEU GESTION | 250 D |
| SUPERPAINT | 395 D |
| SPACE MOVING | 295 C |
| SPACE MOVING | 395 D |
| TEXTOMAT | 450 D |
| TURBO PASCAL | 740 D |
| TOOLBOX TURBO PASCAL | 490 D |
| TURBO TUTOR | 740 D |
| TASPRINT | 350 D |
| TASWORD | 460 D |
| 3D STUDIO | 220 D |
| 3D MEGACODE | 169 C |

## PC COMPATIBLES

| Titre | Prix |
|---|---|
| ARCHON | 390 |
| BLACK CAULDRON | 490 |
| BRUCE LEE | 390 |
| CHAMIONSHIP GOLF | 550 |
| CERTIFICATE MAKER | 690 |
| DAMBUSTERS | 290 |
| FLIGHT SIMULATOR | 650 |
| GRAND SLAM BRIDGE | 350 |
| GULF STRIKE | 350 |
| HACKER 2 | 230 |
| INFILTRATOR | 290 |
| KING OUEST 2 | 490 |
| KING OUEST 3 | 490 |
| LE MAITRE DES MOTS | 290 |
| LES PASSAGERS DU VENT | 290 |
| MUSIC STUDIO | 320 |
| NEWROOM | 750 |
| PITSTOP 2 | 390 |
| ONE ON ONE | 250 |
| STARGLIDER | 250 |
| SILENT SERVICE | 290 |
| SUPER BOULDERDASH | 290 |
| TASS TIMES | 460 |
| WINTER GAMES | 190 |
| WORLD GAMES | 380 |
| WORLD KARATE | 350 |
| WORLD TOUR GOLF | 490 |

## COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

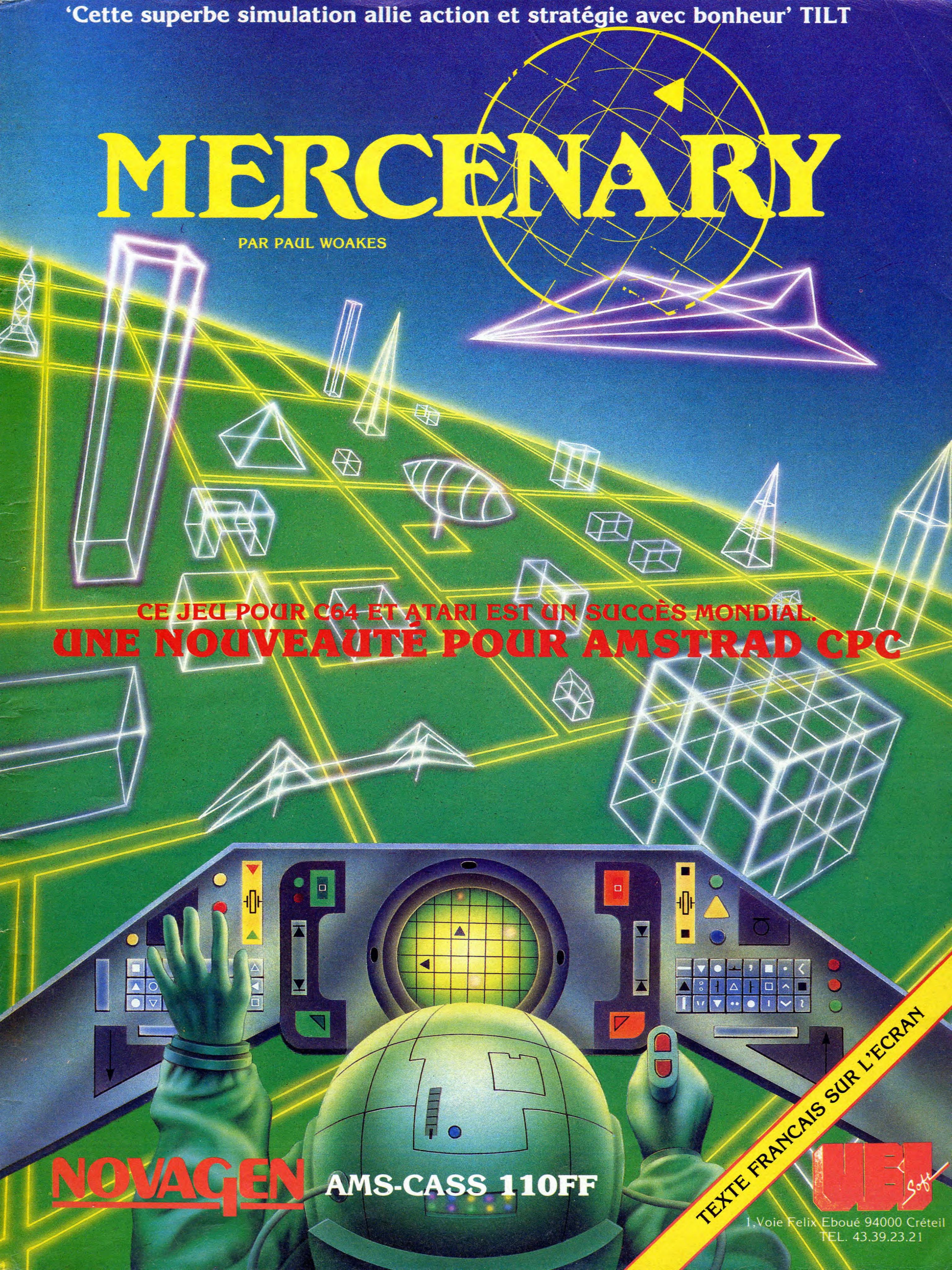
**VENTE PAR CORRESPONDANCE**
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
*Réservation possible par téléphone*
- Démonstration permanente
- Des spécialistes
- Des imports
- Les derniers logiciels
- Des exclusivités
- Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à découper ou à recopier sur papier libre et à envoyer à : **COCONUT, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.**

NOM ______
ADRESSE ______
______
TÉL. : ______

TITRES — AMS 04/87 — **PRIX**
______
______
______
______

Participation aux frais de port et d'emballage ........ + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disquette. **Total à payer..........** F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ **THOMSON** ☐ **ATARI 800** ☐ **AMSTRAD** ☐ **ORIC** ☐ **MSX** ☐ **C64** ☐ **SPECTRUM**

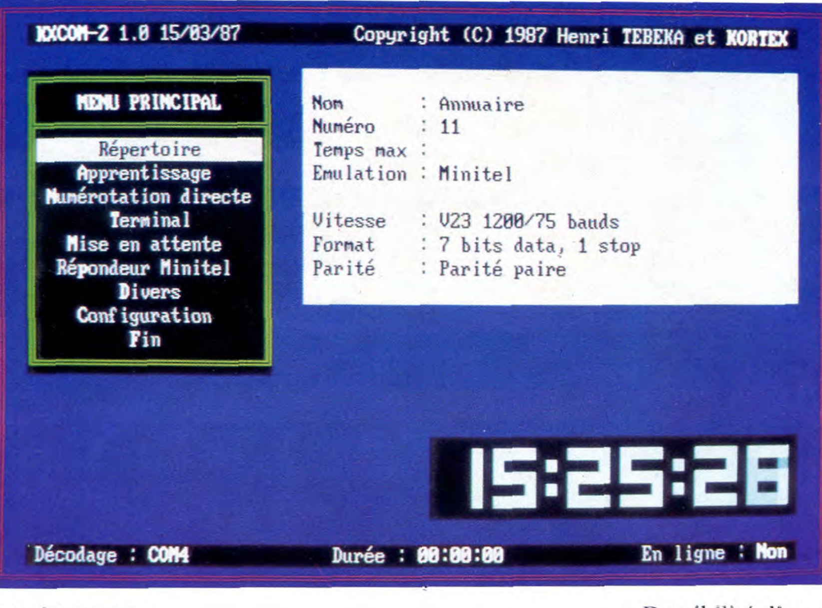

'Cette superbe simulation allie action et stratégie avec bonheur' TILT
MERCENARY
PAR PAUL WOAKES
CE JEU POUR C64 ET ATARI EST UN SUCCÈS MONDIAL.
UNE NOUVEAUTÉ POUR AMSTRAD CPC
NOVAGEN
AMS-CASS 110FF
TEXTE FRANCAIS SUR L'ECRAN
UBI Soft
1, Voie Felix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

# Kortex




## Une carte électronique un logiciel magique.

# Votre ordinateur va en être fou...




**Remplaçant votre Minitel devenu inutile,**
il pourra appeler l'annuaire électronique ou tout autre service du Minitel. Les informations s'afficheront sur l'écran de votre ordinateur et vous utiliserez son clavier professionnel. Il suffit pour cela d'installer la carte Kortex et de brancher sa prise téléphonique (comme un simple téléphone). Avec en plus
- Appel automatique.
- Sauvegarde et impression des pages.
- Numérotation de séquence d'accès à des services.

Par exemple : consultation, sauvegarde et traitement des cours de la Bourse ou de votre compte en banque.

Fonctionne sur PC, XT, AT.

**Il pourra échanger des fichiers par téléphone avec d'autres ordinateurs.**
Toutes les informations contenues dans votre ordinateur pourront être transférées simplement et rapidement. Par exemple :
- Un fichier comptable saisi à Marseille pourra être envoyé en quelques minutes à Strasbourg, y être traité, et renvoyé immédiatement à Marseille.
- Possibilité d'envoyer tous fichiers, textes ou programmes dans le monde entier.
- Grâce à des méthodes de contrôle très sophistiquées le logiciel KX COM vous assurera un transfert sans erreur, même si la liaison téléphonique est mauvaise.

~~3750~~ Fht
**1250 Fht**
Version Amstrad

*JE SOUHAITE RECEVOIR UNE DOCUMENTATION PRODUITS KORTEX*
*NOM* ..........
*SOCIETE* ..........
*FONCTION* ..........
*ADRESSE* ..........
..........
..........





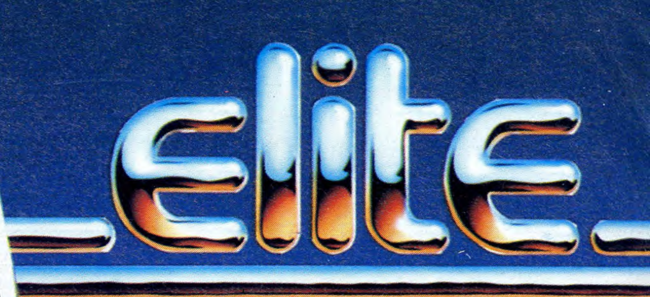

KORTEX INTERNATIONAL
71 Rue Archereau 75019 Paris
Serveur 42 00 37 44
Télex 216 067
Téléphone 40 05 04 64

*Les hommes téléphonent, les ordinateurs Kortexent.*

BRK & TBK

ÉDITIONS ARTAG

# Les, GEANTS du jeu informatisé




**Elite Systems S.A.R.L.**
1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil, Paris
Tel: **43.39.23.21**
Telex: 220064, ext. 3076

Les meilleurs titres Elite sont disponsibles auprés des bon concesssionaires de logiciels.

Commodore 64/128 – Cassette
Commodore 64/128 – Disc
Amstrad CPC – Cassette
Amstrad CPC – Disc
Spectrum – Cassette
CBI Chèques Bancaire

**BOMBJACK II**
**Deretour de ses premieres cabrioles sur l'ecran, voici Jack dans un tout nouveau jeu d'arcade. Cette fois-ci il s'agit d'un super nouveau jeu de combat – en fait on pourrait appeler ca une attaque "Jack".**

**6-PAK**
**6 hits formidables en une seule compilation 'Jeu à Bonus – Duo'. Pas encore sorti, action simultanee à deux joueurs.**





ATARI·ST
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
TAITO
COIN-OP
TAITO
COIN-OP
ARKANOID
Licensed from © Taito Corp. 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore, Atari by Imagine Software.
GOLDEN
COIN-OP
Hot Shot
Imagine
...the name
of the game
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUS
TEL 93 42 71 45

# SOMMAIRE

## N° 21
## AVRIL 87

### *News*

Gérez vos cagnottes .......... 18
Amstrad Pro .......... 43

### *Softs*

Dragons lair .......... 27
Meurtres en série .......... 28
Astérix .......... 30
Druid / Jail break / City slicker .......... 31
HMS Cobra .......... 32
M'enfin .......... 35

### *Amstrad Pro*

CAO et Turbo Pascal .......... 47
Système Expert .......... 57
PCW Graph .......... 58
Rotate .......... 64
Quick Mailing .......... 66
Rubis .......... 68
Mathez votre Amstrad .......... 130
Séquenceur .......... 134

### *Listings*

Vérificateur V2 .......... 105
Combat .......... 106
Othello .......... 110
Vérificateur V3 PCW .......... 114
Spot .......... 121
Desfrac PCW .......... 124

### *Kit*

Carte de sortie à commande "musicale" 143

### *Dossier*

Les meilleurs simulateurs : CPC PCW PC 163

### *Reportage*

Gestion d'un vidéo-club sur Amstrad .. 70

### *Divers*

Hit parade des lecteurs .......... 26
Concours Océan .......... 24
Help .......... 37
P.A. .......... 152

**AMSTRAD**
MAGAZINE

**Directeur de la publication :** Jean Kaminsky.
**Assistante de direction :** Sabine Planque.
**Rédactrice en chef :** Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Charton, George Brize, Michel Merlet, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel.
**Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent. **Maquettistes :** Jean-Jacques Galmiche, André Lévy, Marc Soria. **Couverture :** José Torres. **Illustration :** Dominique Carrara. **Ont collaboré :** Patrick Yoann, Guillaume Ponticelli, Eric Mistelet.
**Directrice de publicité :** Marie-Thérèse Vergani. **Chefs de publicité :** Jean-Yves Primas, Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Françoise Fontaine.
**Services administratifs. Comptabilité :** Sylvie Kaminsky.
**Commission paritaire :** en cours. **Dépôt légal :** 1er trimestre 1987.
**Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** La Haye les Mureaux. **Edité par :** Laser Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

***Attention nous avons déménagé !***

*Veuillez tous noter notre nouvelle adresse : Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDÉ. Tél. 43.98.22.22. Vous y trouverez : la régie publicitaire, les services administratifs de Laser SARL et la rédaction.*

## AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

***Attention : changement de numéro de téléphone.***

***La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.43.98.01.70 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.***

***Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.43.98.01.71.***

***Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !***

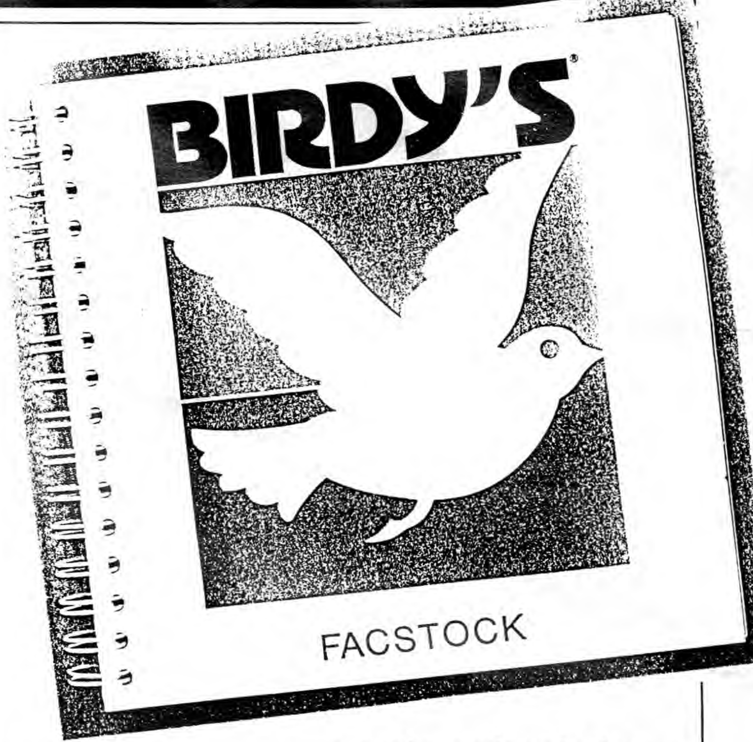
# EDITO

## L'entente cordiale à la force du poignet

*Que les temps sont durs dans le monde infatigable de l'informatique familiale. Difficile de se tailler la part du lion sur une pièce qui ne cesse de bouger... Aussi, comme à notre habitude, nous allons tenter de vous aider à survoler les diverses activités, qui jalonnent notre passion commune. Du jeu à la rubrique professionnelle, nous essaierons de n'oublier aucun d'entre-vous.*
*Certains auront déjà noté le titre de notre dossier, et peut-être même, auront commencé par là. En effet, rien de tel qu'un bon dossier simulateur pour réveiller les passions les plus folles dans toutes les gammes d'âge d'Amstradistes. Croyez-en notre longue expérience, les joysticks vont chauffer...*

*La rédaction*






## Birdy's, toujours plus...

Pour la première fois en France, un éditeur de logiciels français va pratiquer la politique du "money back" (retour d'argent). Cette action, au nom alléchant, porte sur l'ensemble des logiciels de la firme, la gamme Birdy's étant composée pour le moment de onze logiciels professionnels, et ouvre la porte à un important marché de vente par correspondance, tel qu'il se pratique aux États-Unis.
Il est important de souligner que, non seulement, il vous sera possible de vous faire rembourser en intégralité votre achat, au cas peu probable ou vous ne seriez pas satisfait, et ceci dans un délai de trente jours après réception, mais aussi, et c'est un point à ne pas négliger, que les tarifs des logiciels concernés, seront dans cette formule, rabattus au tiers du prix normal, passant ainsi des environs de 3 500 F l'unité, à 1 050 F. De quoi se confectionner une logithèque professionnelle à peu de frais.
Tout cela, c'est déjà plus ou moins du passé, étant donné que cela concerne des softs qui donnent entière satisfaction à leurs utilisateurs depuis maintenant quatre ans. Mais la grande nouveauté, sans être vraiment une surprise, sera la reprise dans un très proche avenir des mêmes logiciels retranscrits en langage C. Cette collection, assure Birdy's, sera commercialisée par cinquante distributeurs (appartenant au club 50 créé récemment par la société), dont les compétences, tant informatiques que techniques, sont actuellement mises à rude épreuve.

## Zeni-Corporation : Premier bilan

Nous vous parlions dans notre numéro de mars (numéro 20), de cette organisation, dont le but était de décerner un label, dit qualita. Nous vous livrons donc aujourd'hui les premiers résultats de cette étude sur cinq catégories traitées :
Meilleur jeu d'aventure :Histoire d'or de Cobra Soft
Meilleur simulation : HMS Cobra de Cobra Soft
Meilleur logiciel graphique : Graph-X de Norsoft
Meilleur logiciel musical : Echosoft de Esat
Meilleur simulation (2e) : Blue War de Free Game Blot
La petite histoire veut que les éditeurs n'ayant pas tous eu réelle confiance en leurs produits respectifs, l'éventail de logiciels ne soit pas plus étendu...



## A.B. Soft - A.B. Club : La naissance d'un concept

Tout a débuté du "shareware", concept encore méconnu en France, né dans les clubs d'utilisateurs américains. Plutôt que d'utiliser les chemins classiques de la distribution, lesquels sont longs et souvent coûteux, pour diffuser leurs logiciels, nombre d'auteurs ont préféré les introduire dans le domaine public, afin d'en autoriser la duplication à travers les clubs. Cette idée, banale au prime abord, Bertrand Michels l'a rapportée d'un séjour aux États-Unis et l'a aussitôt appliquée en France. Ce fut la création d'A.B. Club. Depuis ce jour, A.B. Club diffuse des disquettes de programmes utilitaires à 250 F pièce, vendues par correspondance. Mais ce club prometteur ne s'arrête pas en si bon chemin, et en vient progressivement à vendre à ses membres de plus en plus nombreux, des logiciels de niveau professionnel. Ainsi donc, naît A.B. Soft international.

La philosophie que s'est fixé le père de cette société n'a pas changé, le succès venant. La preuve en est que chaque mois, le possesseur d'un logiciel distribué par la société reçoit un magazine réunissant toutes les informations commerciales sur les produits, etc... De plus, un suivi quasi permanent de la clientèle est assuré, qui permet de juguler rapidement tout problème pouvant survenir. En bref, A.B. Soft se désigne seul comme étant l'exemple même de la convivialité, ce que nous sommes tous prêts à croire...

# Les sociétés bougent

## Loriciels à l'heure des Hits

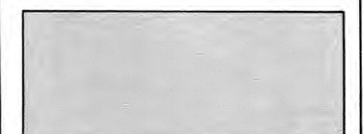
Loriciels annonce le lancement prochain de sa nouvelle collection de produits haut de gamme : les Hits.
Les Hits, une compilation des meilleurs Loriciels ; cette collection ne comportera en effet que les bests du moment. Elle a été en partie créée pour satisfaire les nouveaux utilisateurs, qui ne trouvent plus ces softs sur les rayons de leurs revendeurs.
Trois versions sont d'ores et déjà disponibles pour Amstrad :
HITS N° 1 : RALLY II - INFERNAL RUNNER - 3D FIGHT
HITS N° 2 : FOOT - TENNIS - 5ème AXE
HITS N° 3 : TONY TRUAND - EMPIRE - AIGLE D'OR

## Edisoft prend de l'envergure

Cette société distributrice de logiciels et de matériels pour PC et compatibles, annonce une augmentation de son capital de 50 000 F à 1 000 000 F, et sa transformation de SARL en SA. En dix mois, Edisoft a réalisé un chiffre d'affaires de 28,2 MF HT pour son troisième exercice fiscal. Exploit considérable, puisque la société n'a que quatre ans d'activité. A noter, tout de même que Edisoft est le distributeur de logiciels tels que Lotus 1-2-3, Symphony, et autres bests sellers informatiques.

# EN DIRECT DES CLUBS

La naissance d'un nouveau club Amstrad, c'est toujours un peu la fête. D'autant que rares sont ceux se trouvant en proche banlieue parisienne.
Le bébé se nomme Amstrad Computer Micro Club, et est ouvert à tous les suresnois et autres habitants de Hauts-de-Seine, sans distinction d'âge. ACMC assure un service de correspondance avec les autres clubs de banlieue et de province.
Attention, ce club ne concerne que les possesseurs de CPC (K7 ou disquette).
Pour tout renseignement, s'adresser à :
Jean-Philippe FAVRE
"Amstrad Computer"
1, avenue Jean-Jaures, 92150 Suresne



## Le salon du Lavandou

Le club informatique du Lavandou (VAR) organise les 28 et 29 mars prochains, un salon de l'informatique en la salle des fêtes du Lavandou. Au programme : présentation par les clubs informatiques de leurs travaux, présentation de matériel par des professionnels, bourse d'échange de matériels d'occasion, etc...
Les professionnels ainsi que les dirigeants d'associations informatiques intéressés par cette manifestation, peuvent obtenir tous les renseignements nécessaires auprès de Monsieur Collin : 94.05.84.04, en fin d'après-midi de préférence.
Club Informatique du Lavandou
Avenue Jules-Ferry
Groupe scolaire Marc Legouhy
83980 Le Lavandou

## FNAC : un nouveau président

Comme vous le savez, tout ce qui touche de près ou de loin le monde de l'informatique nous intéresse. La Fnac étant un des leaders de la vente informatique en France, il nous paraissait important de vous signaler l'arrivée en date du 11 février dernier, de M. Jean-Louis Pétriat au poste de président de cette société.

## Micro Application exporte

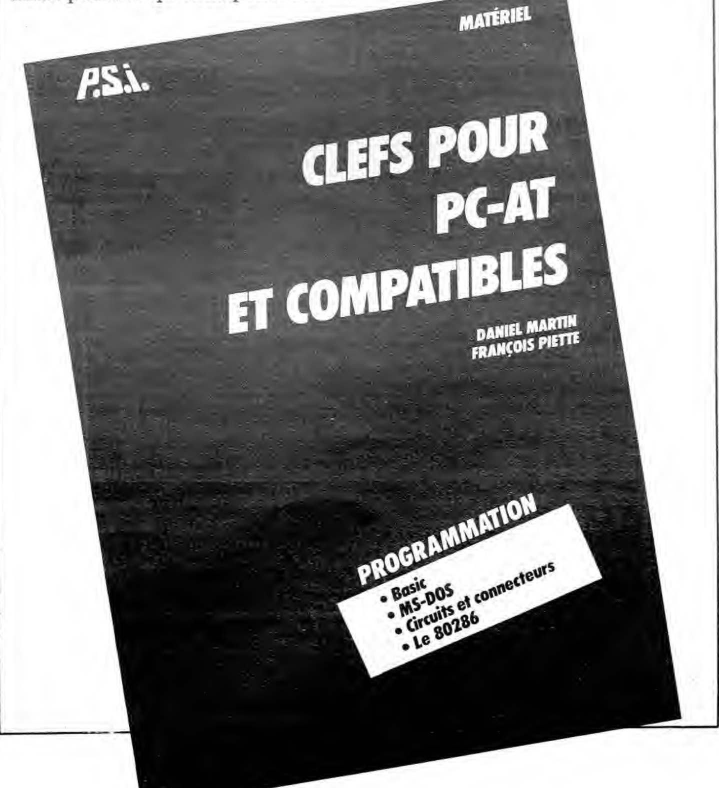
Calcomat, le célèbre tableur sera désormais distribué en Grande-Bretagne, États-Unis et Allemagne. Cette volonté d'exporter les produits français à l'étranger fait suite aux accords commerciaux signés début mars, entre Precision Software, Abacus, Data Becker et Micro Application.

## Jagot & Léon se "défoncent" pour vos CPC...

Trois nouveautés à l'actif de cette société qui ne nous a donné jusqu'ici que des sujets de contentement. Jagot et Léon propose un boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant cinq applications, qui, si elles ne sont pas d'une utilité flagrante et peuvent même être considérées comme gadgets, pour tout un chacun, sont, pour certaines applications spécifiques un atoût intéressant. Multiservi, c'est son nom, peut être utilisé à la fois comme alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse et réveil. Je laisse les férus d'électronique deviner toutes les "bidouilles" qui peuvent en découler. D'autant que le logiciel qui accompagne ce boîtier n'est absolument pas protégé. Ce qui suppose donc une totale liberté, à la fois d'investigations, et surtout d'apports de modifications pour une utilisation différente de celles proposées dans le logiciel de base. Très souple d'emploi, y compris pour le plus novice qui soit, Multiservi est à tout coup le complément indispensable technique-informatique. L'ensemble est commercialisé à un prix de 990 F.
La seconde nouveauté à l'ordre du jour chez Jagon et Léon, est ce qu'il est communément convenu d'appeler un logiciel ciblé. On ne peut plus, d'ailleurs, puisqu'il s'agit d'un logiciel réservé à l'utilisation pharmaceutique. Pharm-inventaire, ou encore Pharmagestock, forment à eux deux un logiciel complet de tenue de stock et d'inventaire sur Amstrad CPC 6128, commercialisé au prix de 1 490 F HT.
Mais la grande révélation de ces dernières semaines reste encore le fameux digitaliseur d'image ARA qui nous avait été présenté lors de l'Amstrad Expo, et que nous attendions tous avec beaucoup d'impatience. Ce "super" digitaliseur se relie de la façon la plus simple à tout téléviseur équipé d'une prise péritel (la quasi-totalité des modèles de moins de cinq ans), à un magnétoscope, ou encore mieux, à une caméra vidéo. Il permet d'obtenir instantanément une image digitalisée sur l'écran de votre ordinateur, que vous pouvez ensuite travailler à l'aide du logiciel fourni avec l'appareil, ou tout autre logiciel de dessin. Avec la digitalisation en temps réel que permet Ara, vous pourrez obtenir de très bonnes images de scènes en mouvement. Nous aurons très certainement l'occasion d'en reparler prochainement.

## PSI : l'univers PC dépouille

Cette société, oh combien célèbre pour ses nombreux "best sellers" informatiques, s'attaque à nouveau aux problèmes complexes du PC et de son environnement, avec la sortie de quatre nouveaux titres traitant de sujets aussi pointus qu'indispensables à une totale maîtrise de cet univers encore méconnu de beaucoup.
Avec Clefs pour PC-AT et compatibles, Daniel Martin parachève sa série d'ouvrages clefs... Ce livre est plus particulièrement adressé aux programmeurs avertis sur PC-AT ou compatibles, qui ont besoin d'informations précises sur leur machine au



...au delà de toute imagination
se trouve le monde inconnu et merveilleux
que tu cherches depuis si longtemps...

# BOB WINNER

AMSTRAD CPC et PCW — IBM PC et COMPATIBLES — Bientôt ATARI

loriciels®

Bob Winner

AMSTRAD PCW 8256/8512 BOB WINNER DISQUETTE

BOB WINNER : LA SUPER PRODUCTION
MULTI COMBATS... GRAPHISMES NOUVELLE GÉNÉRATION...
IMAGES DIGITALISÉES... MUSIQUE... MUSIQUE... MUSIQUE...

## ZOX 2099 pour AMSTRAD cpc

Après 12 interminables jours de voyage et de combats dans l'espace où tu dois détruire tous les vaisseaux ennemis, te voici enfin arrivé.

Le perfide ZOX détient en otage les habitants de la planète HULLM sur l'immense astéroïde où tu viens de te poser.

Pénètre à présent dans sa forteresse labyrinthe et prend garde de ne pas te perdre.

Découvre les nombreux passages secrets qui te permettront de progresser sans oublier que les gardes veillent et qu'il te faut tous les neutraliser, car ils en veulent à ta vie.

La liberté des otages ne dépend plus que de toi... courage et prudence!!!











81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F
Distribution : LORIDIF Tél. : 47 52 18 18 -

GRATUIT LORICIELS NEWS

AMS 21

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ...........................................

Prénom ........................... Age .........

Adresse ..........................................

Ville ............................ C.P. .........

Votre matériel ....................................

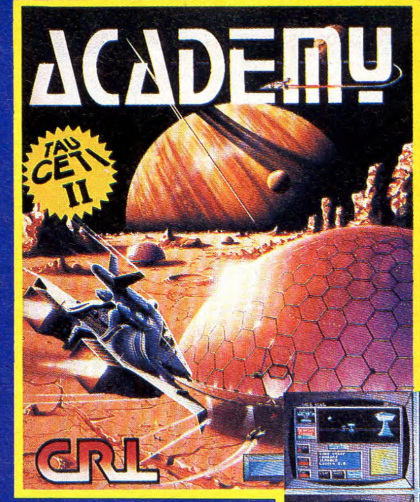
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition


FOIS LE FUTUR
X=640
Y=400
Z=128
Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 6128
AMS 04/87
Nom
Adresse
Code postal
Ville
Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 – 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83

# G.I.S. *Le Label des Meilleurs Jeux*

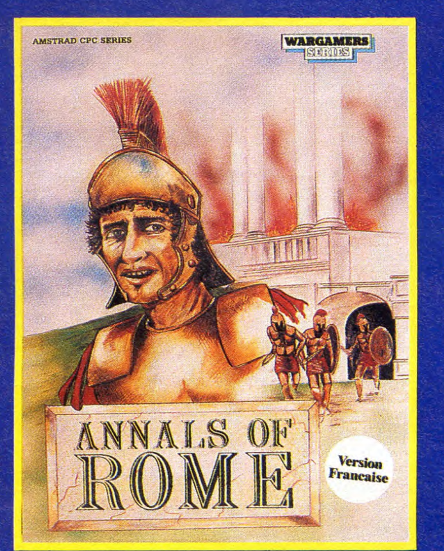



**BALL BREAKER**
Le casse brique de l'an 2000 en 3D. Superbe animation !..

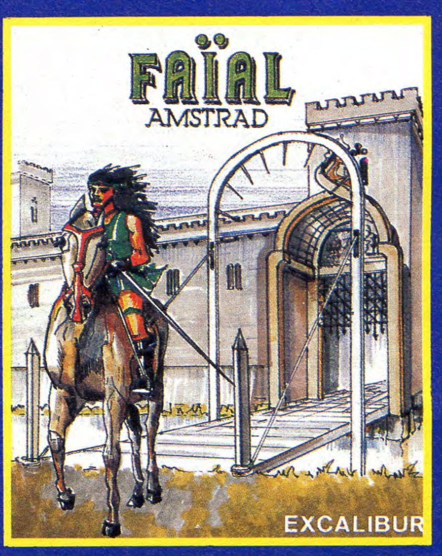





**ACADEMY**
La suite de TAU CETI, tout en français ! Mais attention, vous devrez accomplir avec succès 20 missions pour devenir un as du G.A.S.P..

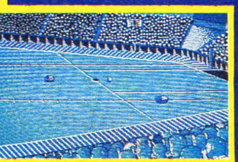



**ANNALES DE ROME**
Annales de Rome est un vaste jeu de stratégie basé sur la montée et la chute de l'empire Romain. Vous êtes dirigeant du groupe de puissance dans le Sénat Romain et vous devez déployer les armées Romaines dans une série de guerres civiles et étrangères.




**FAIAL**
Inspiré de la fameuse collection "Ce livre dont vous êtes le héros", FAIAL renouvelle le jeu d'aventure et de rôle sur l'ordinateur.



**XENO**
Entre le hockey et le billard japonnais, XENO, un jeu à l'animation rebondissante.

Le meilleur joystick autofire tout micros-witch ! Souple, rapide, très fiable, amateurs s'abstenir !..

*Revendeurs, nous contacter :*




**GUILLEMOT International Software**
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Tél. 99 08 90 88 - Télex 740 571 F - Télécopie 99 08 94 17






niveau du matériel et du logiciel : le Basic, l'assembleur 80286 et les différents connecteurs. Clefs pour PC-AT et compatibles est un livre de 328 pages, vendu au prix de 250 F. Entrées/Sorties en C-PC, AT et compatibles de Jean de Brabandt, est un ouvrage de 112 pages à 145 F, exclusivement destiné aux programmeurs connaissant déjà le langage C, et qui veulent apprendre à communiquer avec les différents périphériques dont ils disposent (fichiers, clavier, écran, sortie série), à l'aide de programmes écrits en Microsoft C. Restent deux ouvrages importants sur un logiciel dont l'efficacité n'a d'égale que la complexité : dBase. Que ce soit dBase III Plus, avec Clefs pour..., de Michel Keller, ou dBase II PC, auquel J.-M. Jego a consacré un ouvrage intitulé : dBase II par l'exemple, vous ne pourrez plus rien ignorer de ce fabuleux soft. Clefs pour dBase III Plus et dBase II PC par l'exemple sont commercialisés respectivement au prix de 295 et 115 F, pour un volume respectif de 420 et 120 pages.

## Allo Aramis ! Bobo...

Maintenance est un terme à la mode. Mais plus qu'un terme, c'est une nouvelle philosophie, née d'un phénomène de société appelé vitesse. Rien de plus rageant qu'un ordinateur en "rade" au moment, où comme de bien entendu, on en a le plus besoin... Grâce à Aramis, il n'y aura plus de quoi en faire une disquette... Aramis, c'est une équipe de techniciens et d'ingénieurs compétents, qui ont élaboré un équipement adapté à un grand nombre de types de machines (bancs spécialisés, appareils de contrôle), et dispose de pièces détachées pour tous les produits à dépanner. Donc, pour reprendre le slogan de cette société aussi dynamique que sympa, "si vous déconnectez, Aramis est la solution la plus simple". Contact : René Dupré, 63, rue Guy-Moquet, 75017 Paris. Tél. : 42.28.78.94.



# Le guide de la réussite de FIL : l'Evangile selon Saint-Pol



Que les esprits chagrins se taisent tout de suite : nous n'avons pas écrit là une de nos plus belles coquilles, le maître à penser qui règne sur l'entreprise FIL s'appelle bien Pol (et non pas Paul). Et il se traduit de la manière suivante : POL = Prix Objectif du Logiciel. C'est en grande partie grâce à lui que France Image logiciel peut se targuer aujourd'hui d'être le premier éditeur français en chiffre d'affaire.
Un peu d'histoire avant de vous dévoiler ce que vous prépare ce "sacré St-Pol". Fil est né en 1985 de la volonté et des fonds communs de trois groupes : Thomson (Simiv et Answare), la Camif et plus encore la CGE. L'homme qui permit au projet ambitieux : créer la première société française d'édition de logiciels, de se concrétiser rapidement avait déjà crée Vifi-Nathan, puis Cédic-Nathan, il connaissait donc bien le monde du logiciel, celui du microcosme de l'EAO - Enseignement Assisté par Ordinateur - et les gens de chez Thomson. François Robineau, puisque c'est de lui qu'il s'agit, put ainsi lancer sa toute nouvelle société à corps (mais pas à fonds) perdus dans l'aventure du plan IPT (Informatique pour tous). Ce qui explique une partie du chiffre d'affaire annoncé sur l'année 1986, qui est reconnaissons-le impressionnant : entre 135 et 140 millions de francs. Mais l'autre partie de ce succès concerne beaucoup plus le monde Amstrad : il s'agit de l'édition de logiciels peu chers mais attractifs. Et c'est la qu'intervient St-Pol.

## Entre cinq et dix fois le coût de production du logiciel

Dans le monde du logiciel professionnel, comme dans celui du jeu, François Robineau a certainement été l'un des premiers en France à vouloir "que tout le monde puisse avoir une R5, plutôt qu'une minorité quelques Rolls". Et surtout à se donner le maximum de moyens pour que cela puisse se réaliser. Au nom donc de ce "prix objectif du logiciel, soit un prix entre cinq et dix fois le coût de la production", les utilisateurs professionnels d'Amstrad sont gâtés. C'est la malette Practi qui arrive sur le marché fin 1986 comprenant quatre logiciels majeurs : Practi-Texte, Practi-Base, Practi-Calc et Practi-Graph le tout pour moins de 2 000 F. (Et on chuchote déjà qu'elle pourrait encore baisser de prix). C'est la "Comptabilité générale" qui sort actuellement à 950 F TTC. Des prix plus qu'attrayants pour des produits que FIL cherche à rendre toujours meilleurs - la "Compta géné" d'aujourd'hui permet de gérer mille comptes, contre les cents d'une première version et faciles d'apprentissage.
Les Amstradistes joueurs ne sont pas oubliés : nous avons eu pour les fêtes de Noël le "Coffret Cadeau" avec trois jeux à moins de 145 F par exemple. Et c'est toujours dans cet esprit de qualité à moindre prix que FIL a signé un accord avec l'éditeur américain Microprose (Silent Service et Acro-Jet entre autres). Gageons que d'ici cet été, nous pourrons encore vous annoncer de belles surprises.

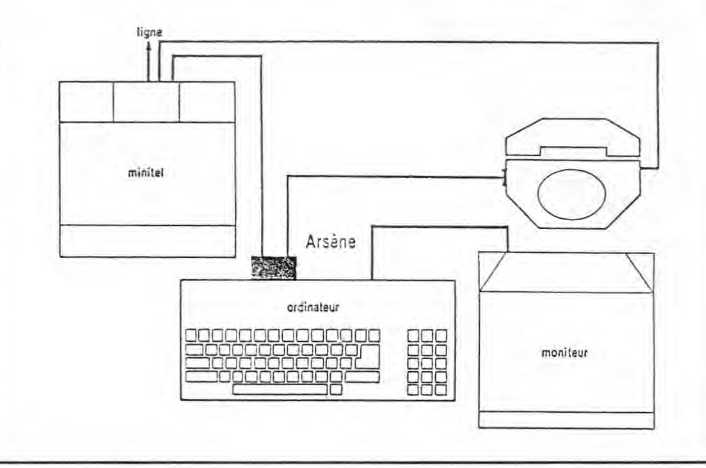
## La distribution au service du POL

Si les règles de l'édition chez FIL sont impérieuses, celles de la distribution la suivent de très près. Sur la soixantaine d'employés de la société - dont environ un tiers de développeurs - sept vendeurs sillonnent les routes et quatre télé-vendeuses sont sans arrêt au bout de leur téléphone : l'une des trois plus grosses forces de vente française. Sans elles, vous ne pourriez jamais bénéficier des meilleurs logiciels du monde, si peu chers soient-ils !
Stratégie d'édition la plus proche des intérêts des consommateurs + politique de distribution active = plus de dix produits vendus en 1986 à plus de 50 000 exemplaires. Un joli palmarès. Que François Robineau veut certainement améliorer encore puisqu'il affirme être "fanatique d'un rapprochement franco-français" des différents éditeurs/distributeurs, dans le but d'égaler voire dépasser la production anglo-saxonne sur le marché intérieur et international. Nous ne pourrions qu'en bénéficier si ce regroupement réussissait la gageure d'être effectivement dynamique !

*M.M.*

# Arsène : sauter à pied joints dans le futur...

Interface accompagnée de quatre puissants logiciels, Arsène vous permet de connecter votre ordinateur à votre Minitel et d'utiliser pleinement le modem de ce dernier, vous offrant ainsi les plus vastes possibilités.
Prenons pour exemple le Téléchargement, qui permet d'accéder à une extraordinaire logithèque proposée par les serveurs de TF1. Le Répondeur Télématique, qui comme son nom l'indique, remplacera votre répondeur téléphonique par des services boîtes aux lettres et messagerie électronique. Le Centre Serveur qui se chargera de diffuser les informations et programmes qui auront été enregistrés au préalable sur la disquette. Et enfin, l'Archivage de pages Vidéotexte, offrant la possibilité de stocker rapidement les pages-écran reçues par votre Minitel afin de les consulter ultérieurement, sans le stress du temps qui tourne. De quoi entrer de plein pied dans la communication futuriste. Bientôt disponible sur PC et compatibles.



Multiplan Junior 590 F*
Word Junior 990 F*

Photo Philip Schilling. RSCG Technologies

# LES NOUVEAUX MICROSOFT JUNIOR, ILS N'ONT DE JUNIOR QUE LEURS PRIX.

Junior les prix, senior les performances. C'est toute la philosophie de la collection de logiciels Microsoft Junior pour PC et compatibles. Pour moins de 1000 F, vous allez pouvoir commencer à travailler sérieusement avec votre micro.

**Multiplan Junior,** c'est votre tableur. Pour exécuter rapidement et simplement tous vos calculs. Ses applications sont innombrables. Son prix ? 590 F.*

**Word Junior,** c'est votre traitement de texte. Votre micro se transforme en machine à écrire intelligente et devient secrétaire et imprimeur tout à la fois. Le prix de votre nouvelle écriture à très grande vitesse ? 990 F.*

**QuickBasic,** c'est votre langage de programmation. Maintenant en français, pour programmer vous-même votre machine 10 fois plus vite. Et presque sans apprentissage. Son prix ? 990 F.*

**"J'apprends MS-DOS",** c'est votre professeur. Pas à pas vous entrez dans votre système d'exploitation. Et vous apprenez à en utiliser toutes les ressources. Le prix de la science ? 420 F.*

**Flight Simulator,** c'est pour vous détendre, enfin. Votre micro se transfigure en tableau de bord d'avion. A vous de faire évoluer l'appareil. Attention au crash : c'est aussi sensible qu'un vrai et c'est grisant. Le prix de l'ivresse ? 420 F.*

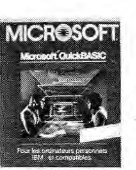
Informez-vous vite en renvoyant le coupon réponse à Microsoft. Le prix du timbre ? 2,20 F !



590 F*



990 F*



990 F*



420 F*



420 F*

AMS 21

A retourner à Microsoft n° 519 Local Québec - 91946 Les Ulis Cedex.

Informez-moi sur : ____

Nom : ____

Fonction : ____

Société : ____

Micro-ordinateur utilisé : ____

Adresse : ____

____

Tél. : ____

**MICROSOFT®**

Les logiciels de la vie simple.

* Prix Public H.T. au 1.02.87.



# GÉREZ VOS GAGNOTTES

**Pour ne pas perdre de bonnes vieilles habitudes, nous vous présentons à nouveau l'actualité logicielle. A savoir, de plus en plus de programmes de jeux pour PC, et pas des moindres, vous vous en rendrez compte. Tenez bien votre comptabilité à jour, l'arrivée du printemps (qui se fait attendre du reste... "Y-a p'us d'saisons...), nous en réserve une belle fournée.**

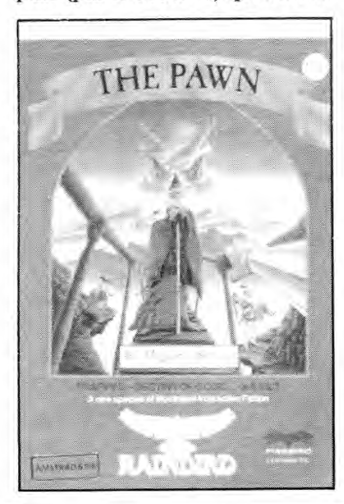
## ARRIVÉS

***Stryfe**-Ere informatique.* Qui aime les dessins animés et en particulier Blanche Neige et les sept nains, sera enthousiasmé par ce nouveau jeu d'aventure. Vous aurez à revivre les troublantes batailles des royaumes féeriques en incarnant un gnome sympathique qui doit combattre les forces du mal dirigées par le grand Morvelhin. Durant votre dur parcours vous aurez divers objets à votre disposition, mais attention aux autres personnages tels que les kobolds, les esprits verts, les trolls, les fantômes qui ne vous seront pas tous très familiers.

***Asphalt**-Ubi Soft.* Tous les Mad-max en herbe pourront se mettre dans la peau de ce personnage sans peur et sans reproche. En 1991 une nouvelle loi est passée permettant aux véhicules de se munir d'armes. La décadence fait rage et souvent les convois de camions passant dans des zones sans loi n'en ressortent pas ou alors sans leur cargaison d'origine. Comme vous avez la tête dure vous décidez d'accompagner un chargement de bonbonnes de gaz jusqu'à Détroit et par-dessus tout vous avez pris la liberté suicidaire de passer par la route la plus dingue.

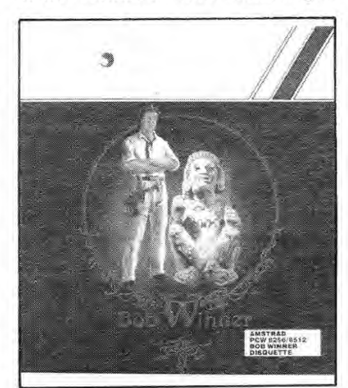
***Hive**-Gold Edition.* Parfois le vendredi 13 porte bonheur, or pour Myrtle Rowbottom jamais jusqu'à sa mort elle ne dira que ce fut un jour de repos. En effet au début elle ne fit pas attention au bruit que faisait le battement d'ailes des abeilles qui volaient autour de la maison mais trop tard ! Elle ouvrit de grands yeux pour se rendre compte qu'il s'agissait d'abeilles mutantes. En particulier elle vit la reine, un monstre indescriptible, générateur d'autres abeilles. Courant dans la direction de votre vaisseau votre tâche sera bien entendu de détruire la responsable : the HIVE.

***The Pawn**-Ubi Soft.* Attiré par les pouvoirs magiques, le règne de l'au-delà ? Entrez en communication avec ce jeu qui est né pour combler tous vos fantasmes en la matière. Vous êtes en fait quelqu'un de manipulé (par le destin ?) qui doit se réaffirmer en tant que roi car vous avez perdu votre influence au sein du peuple de Kerovnian. Pour cela vous devrez discuter avec l'ordinateur, vous balader à travers des paysages aussi hôspitaliers que dangereux. Vous aurez à choisir entre la rivière de lave, le palais enchanté, les grands prairies, les zones de hautes montagnes, les crevasses, la forêt épaisse, la tour de glace ou bien d'autres lieux étranges que vous découvrirez au fil de votre quête.




***MGT**-Loriciels.* Enfin la version que vous attendiez tous : voici ce superbe jeu adapté au PC 1512. Vous avez bien-sûr le même but que dans les autres versions. Aux commandes d'un super tank votre mission consiste à détruire le cerveau qui commande la cité Mégabase pour sauvegarder l'univers. Tout comme pour les CPC votre PC est doué de la parole !

***Bobwinner**-Loriciels.* Il faudrait vraiment être amnésique pour avoir oublié ce superbe jeu aux graphismes hyperéalistes. Je suppose qu'il avait fait des jaloux parmi les possesseurs de PCW. Eh bien vous voilà récompensé d'une dure et longue attente ; ce jeu est enfin sorti pour vous. Je suis sûr que les programmeurs seront pardonnés mille fois lorsque vous aurez vu ce bijoux de la nouvelle génération des softs.




***Shortcircuit**-Océan.* En ayant lu les nouvelles du célèbre écrivain et non moins savant Isaac Asimov je n'ai pas pû me retenir de faire une relation entre ses nouvelles d'anticipation et ce nouveau jeu qui plante le décor en plein 21e siècle. Un robot ultra-sophistiqué a réussi à s'échapper. Possédant une intelligence il peut se cacher et déjouer les pièges que vous lui tendez. Les ingénieurs qui l'ont conçu aimeraient savoir ce qui a bien pu arriver. Alors ne soyez pas trop modeste, montrez-leur que vous êtes capable de retrouver ce robot avant qu'il n'ait tué tout le monde !

***Southern Belle et Heathrow**-Hewson.* En achetant cette disquette pour le PCW ou le PC vous aurez la surprise de trouver deux logiciels. Le premier vous obligera à essayer de battre le record établi par un cheminot pour relier deux villes éloignées de milliers de kilomètres. Vous devrez cependant faire attention aux signalisations ferroviaires et en particulier aux limitations de vitesse. A vous de bien prévoir l'inertie de la machine et de ne pas trop freiner lorsqu'il s'agit simplement d'un ralentissement.
L'autre logiciel est encore plus compliqué. Mais il vous montre comment les aiguilleurs du ciel procèdent pour faire atterrir ou décoller quatre, cinq voire dix avions en même temps. Au début (ne vous affolez pas), les pilotes seront assez indulgents avec vous puisqu'ils ne seront pas plus de quatre mais le nombre augmente assez vite en fonction de votre dextérité, alors pitié soyez vigilant et pensez aux passagers qui sont sous votre responsabilité.

***Koronis rift**-Activision.* 24 février 2249, vous êtes à bord de votre aéronef éclaireur qui voyage depuis trois jours et ramassez de temps en temps des vieilles carcasses de vaisseaux détruits lors de batailles sanglantes. Or tout à coup vous repérez sur votre ordinateur un flux énorme de radiations. Il y a des millions d'années il existait une confédération d'anciens qui gouvernaient les étoiles. Leur avance technique était inégalée et leur planète inconnue. Peut-être avez-vous trouvé leur planète. A vous d'aller explorer celle qui se trouve devant vous ; courage la science vous en sera reconnaissante.

***Cobra**-océan.* Ce jeu d'arcade tiré du film de Sylvester Stallone vous met dans la peau du personnage de Mario Cobreti, flic de choc de la brigade zombi. Vous devez sauver le super(be) mannequin Ingrid Knutsen prisonnière d'une armée de tueurs

*Suite page* 23


TITUS
présente
REVENDEURS
contactez-nous au (1) 43.32.10.92
EREBUS
AVENTURE
l'aventure autour
du monde...
MAGIC
ARCADE
la magie
se déchaîne !
BALTHAZAR
ARCADE
AVENTURE
un clochard
à Paris...
MADDOG
ARCADE
AVENTURE
dure vie de chien...
Vous pourrez recevoir ces logiciels directement chez vous en nous adressant un chèque à l'ordre de
TITUS, 163 avenue des Arts 93370 MONTFERMEIL -
Tarifs : K7 : 180 F, Disk : 240 F, EREBUS QDD : 270 F.
TITUS 163, AVENUE DES ARTS - 93370 MONTFERMEIL

# Compatible avec
# Equipé comme personne.




# Le nouvel Amstrad PC 1512 utilise tous les

| | |
|---|---|
| Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 : | 4997 F HT |
| Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 : | 6290 F HT |
| Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 : | 6890 F HT |

| | |
|---|---|
| Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 : | 8190 F HT |
| Moniteur monochrome, unité central 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 : | 9990 F HT |
| Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 : | 11890 F HT |

# qui vous savez.
# Tarifé comme Amstrad.




# les best-sellers logiciels de l'IBM PC.*

La place manque ici pour détailler les fabuleuses possibilités du nouveau PC-1512. Envoyez dès aujourd'hui le coupon ci-contre. Nous vous ferons parvenir toutes informations par retour de courrier.

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.
Lotus est une marque déposée par Lotus Development Corporation.

LOTUS COMPATIBLE – Lotus – ASK YOUR DEALER FOR APPROPRIATE CONFIGURATION

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 1512.
Nom ____________________
Adresse ____________________
Code postal |_|_|_|_|_|_|
Ville ____________________
Renvoyer ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83 AMS 21

**AMSTRAD**
LE MORDANT INFORMATIQUE

# QUEL QUE SOIT VOTRE SIGNE ASTROLOGIQUE... L'AVENIR VOUS RESERVE DES SURPRISES PASSIONNANTES

## STAR GAMES ONE

Recueil de 4 titres extrêmement célèbres

### 1. THE WAY OF THE TIGER

Vous allez pénétrer dans le monde d'Avenger, un guerrier Ninja redoutable d'une puissance incomparable qui combat les forces du mal pour défendre sa foi et les opprimés. Ne perdez surtout pas votre sang-froid et apprenez à garder le silence dans ces remarquables séquences d'animation et ces incroyables routines de combat dont l'action mouvementée semblait jusque lá impossible.

Gremlin Graphics Software Ltd.

### 2. BARRY McGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Vous allez participer à un match de BOXE extraordinaire dans lequel la force brute présente un avantage certain. Mais pour remporter le titre, il vous faut bien plus: de la stratégie, de la finesse, des réflexes instantanés, et une puissance mentale que les autres jeux n'osent exiger. Alors, mettez vite vos gants pour entrer sur le ring.

Activision Home Computer Software

### 3. BEACH HEAD II

Suite de l'histoire des forces alliées qui combattent l'armée de renégats menée par un dictacteur malveillant assoiffé de pouvoir, le 'Dragon', venger des forces alliées qui ont coûte à son armée une défaite cuisante et détruit sa forteresse.

U.S.Gold Ltd.

### 4. RESCUE ON FRACTALUS

Vos collègues pilotes ont été abattus sur une planète extrêmement hostile nommée 'Fractalus'. Dans votre avion de chasse Valkyrie FighterTM, vous explorez la planéte à la recherche de vos camarades avec l'ennemi à vos trousses. Le vaisseau principal vous signale qu'il ne vous reste presque plus de temps. Jamais défi ne fut plus difficile.

Activision Home Computer Software




CBM 64/128 tape disk
AMSTRAD tape disk
SPECTRUM 48K tape

Star Games,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS. ENGLAND
Tel: (0742) 753423



*Suite de la page* 18

fous dont le chef est le balafreur nocturne.
La loi s'arrête ici, pour laisser place à la force brutale. Vous devrez affronter, au cours de la traversée des huit niveaux du quartier Est, de nombreux tueurs psychotiques. Une fois la libération effectuée votre dernière mission sera de faire face à l'ultime adversaire j'ai nommé : le balafreur fou.

**Tenth Frame** - *Us Gold.* Il nous tardait de voir enfin paraître un jeu de bowling réaliste. C'est chose faite avec ce nouveau venu de Us Gold. Tenth Frame, dont le principe de jeu est un peu basé sur le fameux Leader Board (golf), comporte tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un jeu de bowling qui se respecte : les effets de balle, la vitesse graduelle, etc. Ce jeu connaît même le strike, que demande le peuple ? De plus, construit sur trois niveaux évolutifs (enfant, débutant et professionnel), il peut être utilisé par tous, de quatre à soixante dix sept ans.

**Les secrets de Nemesis-** *Konami.* Ce jeu d'arcade qui a fait l'objet d'un très grand succès sur MSX, vient enfin conquérir nos chers Amstrads. Tout débute par un jeu "bateau", mais cependant très beau et très rapide, qui consiste ni plus ni moins à détruire le maximum d'engins ennemis qui fondent sur vous comme les abeilles sur le miel... Ces engins, sorte de petites soucoupes volantes, attaquent par escadrilles, lesquelles devront être réduites à néant pour obtenir un bonus. Le bonus, c'est une petite tortue (de l'espace, bien-sûr...), qui vous offre la possibilité, si toutefois vous l'attrapez au vol, d'acquérir une arme de plus forte puissance, qui peut aller du simple missile au redoutable laser. Mais si "Les secrets de Nemesis" s'arrêtaient là, ils ne seraient, après tout, qu'un "space invaders" réchauffé, ce qui n'est, je vous rassure, nullement le cas. En effet, le premier acte que nous venons de "voir" n'est en fait qu'une étape préliminaire à huit tableaux, plus splendides les uns que les autres, et qui vont des volcans en éruption aux labyrinthes tubulaires, en passant par les squelettes géants et la ville renversée. Bref un merveilleux soft pour les fanas des jeux de reflexe et de tir tous azimuts... A voir très prochainement dans nos colonnes.




# ANNONCÉS

**Sentinel** - *Firebird.* Vous êtes un robot du futur qui doit échapper au regard mortel de la sentinelle d'un monde hostile. Pour cela, il vous faudra vous téléporter en des endroits inaccessibles à sa vision (ne rêvez pas, c'est loin d'être aussi simple que cela peut le paraître), tout en vous en rapprochant le plus possible, pour enfin le détruire. Comme tout le monde le sait, la téléportation dépense une quantité énorme d'énergie... Donc, il vous faudra puiser celle-ci dans les arbres qui se trouvent alentour. Les graphismes bien faits, et un scénario intéressant en font un jeu tout ce qu'il y a de bon.

**Sapiens version PC** - *Loriciels.* Qui ne connaît ce fabuleux jeu d'aventure/arcade ? Je ne crois pas m'avancer en affirmant que très peu d'entre vous n'ont jamais entendu parler de ce best parmi les bests... Vous serez emporté dans l'ère préhistorique, dans la peau d'un néandertalien qui doit lutter pour sa survie. Tel un protagoniste de la guerre du feu, version Amstrad, vous pourrez observer et vivre au sein de votre tribu : les Pieds Agiles. Il vous faudra vous repérer par rapport au soleil, vous orienter sur une carte, et enfin

*Suite page* 26

# CONCOURS OCÉAN AMSTRAD

**Vous avez tous été si remarquables pour le concours "US-GOLD / MICROMANIA" que ce distributeur vous propose maintenant de jouer avec un autre éditeur qu'il diffuse en France, depuis sa "base" de Châteauneuf-de-Grasse : Océan. Océan, pour les lamentables qui ne le savent pas encore (!) est l'éditeur anglais grâce à qui nous avons Knight Rider, Rambo, Green Beret ou Highlander pour ne citer que les meilleurs. Aujourd'hui, à l'occasion de la sortie de Cobra et Short Circuit, Océan et Micromania vous offrent, entre autres, un compact disque laser portable. C'est plutôt sympa, non ?**

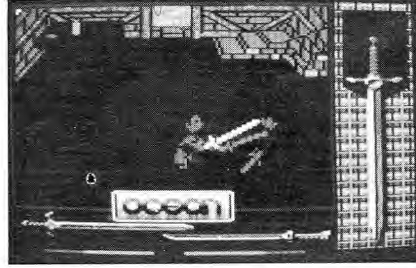
## Vos épreuves

Ne paniquez pas : dans le genre facile, c'est plutôt réussi ! Vous avez là sous vos yeux dix photos numérotées de 1 à 10. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10.

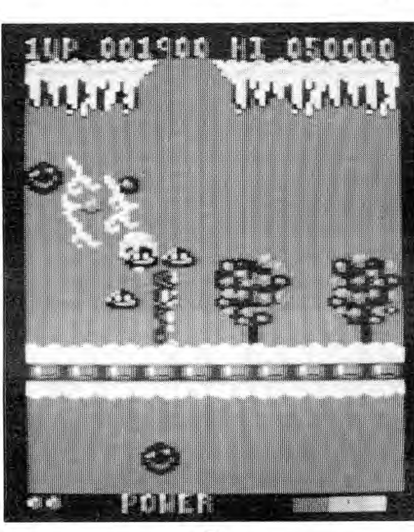
Je vous donne ci-dessous une liste de quinze titres Océan et vous, vous reconnaissez les photos d'écran et vous inscrivez — attention sur CARTE POSTALE UNIQUEMENT — que la photo 2 correspond au titre C (par exemple !) : 2C. Et comme ça de 1 jusqu'à 10. Compris ? Bon alors voici les titres :

A - Top Gun
B - V II
C - Frankie goes to Hollywood
D - Jeux sans frontière
E - Knight Rider
F - The great espace
G - Cobra
H - Bat Man
I - Yie Ar Kung Fu
J - Donkey Kong
K - Rambo
L - Galvan
M - Highlander
N - Green Beret
O - Street Hawk

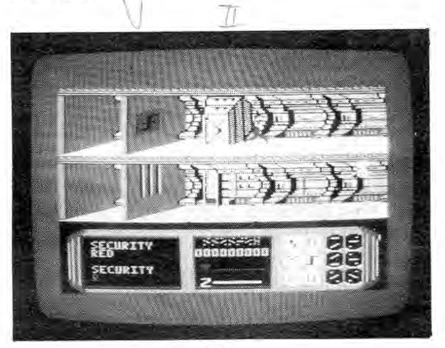
Si vous m'avez complètement suivi, vous savez qu'il y a forcément cinq titres de trop dans notre liste.




1



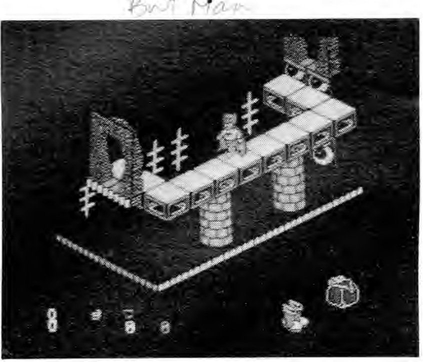

3




4




2



5

# MICROMANIA / MAGAZINE

## La règle du jeu

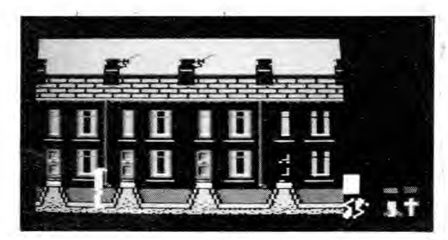
1) Vous avez jusqu'au 25 avril, le cachet de la poste faisant foi, pour nous renvoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, à l'adresse suivante :
Concours Océan - Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.
2) L'équipe de Océan-Micromania et celle de la rédaction se réservent le droit de tirer au sort et dans l'ordre les dix gagnants.
3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 5 mai et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine numéro 23.
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92220 Neuilly-sur-Seine.

## Question subsidiaire

Nos amis anglais veulent que vous leur prouviez votre amour ! A vous donc d'inventer un slogan publicitaire :
Océan est le meilleur because " ....... "
Faites tourner cinq minutes votre imagination débordante !

## Les prix

1er prix : un compact disque laser portable, Philips PCD 10, avec son casque, branchement sur pile ou secteur. Deux disques laser : musiques des films Top Gun et Cobra.
2e prix : dix jeux Océan + un sac Océan + un gobelet Océan.
Du 3e au 10e prix : trois jeux Océan.



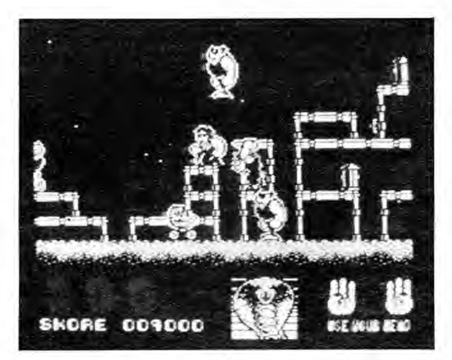
6



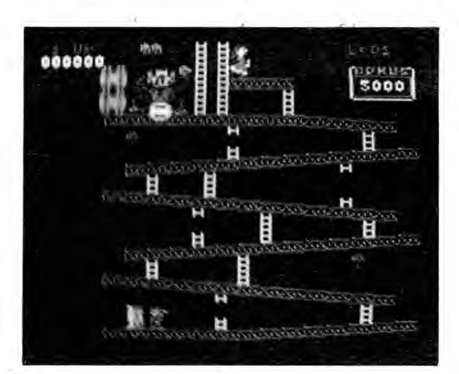

7




8




9




10

## COUPON RÉPONSE

Nom ..................... Prénom ......................
Adresse ..................................................
Mes réponses : ...........................................
..........................................................
..........................................................
Le slogan : " ............................................
.......................................................... "



*Suite de la page* 23

réagir promptement en fonction de la tournure du jeu. Un jeu prenant et plein d'action dans un monde fabuleux.

**Eden Blues version PC - Ere Informatique.** Au travers de ce jeu interactif, entièrement animé, et qui plus est, en trois dimensions, vous deviendrez l'unique prisonnier des robots devenus les maîtres du monde. Votre lieu de détention, le cachot d'un sinistre pénitencier. A la suite d'un appel lancé par un ou une mystérieuse inconnue, vous n'aurez plus de cesse avant de l'avoir rejoint. Mais la route de l'eden est longue et périlleuse. Une angoisse subtilement traduite par les graphismes donne à ce jeu un look tout à fait particulier qui devrait vous séduire.

**Histoire d'or version PC - Cobra Soft.** Un des seuls jeux dont le cheminement diffère de l'évolution type de ceux généralement parus sur Amstrad. En effet, Histoire d'or, à l'instar de ses concurrents, a débuté sa carrière sur un outil qui, selon les mauvaises langues de l'époque, ne s'y prêtait que peu, le PCW. Ne serait-ce que pour cette raison, je lui décernerais la palme d'or (c'est le cas de le dire...). Bref, revenons-en au présent en annonçant sa sortie prochaine sur PC 1512. Ce jeu d'aventure graphique, tout droit issu des westerns spaghettis qui ont bercé notre enfance, vous mettra dans la peau d'un... chercheur d'or. Au travers des villages fantômes, ou pire encore, habités, vous rencontrerez de sombres individus qui, cela dit en passant, ne vous voudront pas que du bien. Votre seul but sera de retrouver le trésor du vieux Ben, ce pourquoi je vous souhaite bien du plaisir...

**Phalsberg version PC - Ere Informatique.** Après un long règne qui assurait un bonheur et une harmonie paisible à la planète Kalvor, le roi Philoxal est renversé de son trône par l'infâme Blackstar, commandant des légions prétoriennes. Aidé de mercenaires dans cette vilaine besogne, ce renégat réussit à s'emparer des attributs royaux et à les disperser sur le continent. Vous le preux chevalier, fidèle à la couronne, devrez rétablir l'ordre en retrouvant le couvre-chef royal, le scarabée des cités antiques, le sceptre d'or, et enfin remettre Philoxal sur le trône. Jeu de rôle bilingue (anglais et français), Phalsberg vous plongera dans une atmosphère envoûtante où toutes vos capacités seront mises à rude épreuve.

**Orphée version PCW - Loriciels.** Bien que pas très nouveau (presqu'un an déjà), ce superbe jeu d'aventure graphique fait encore des adeptes. La preuve en est sa prochaine sortie sur PCW. Suite à un accident de voiture, vous sombrez dans un coma profond qui vous transporte aux portes de l'enfer. Pour parvenir à ressuciter, il vous faudra combattre de nombreux ennemis et offrir un présent à Satan. Ou Faust sur PCW, gardez-vous bien de vous prendre trop au jeu...




**Macadam Bumper version PC - Ere Informatique.** On l'attendait depuis longtemps cette version remaniée du célèbre flipper qui nous a fait tant et tant perdre la boule (...) sur CPC. Pour une nouvelle version, s'en est une. Totalement revue en fonction du maniement de la souris. Macadam Bumper est désormais entièrement géré par les icônes. Le plan de jeu possède des cibles tournantes des dévieurs de boules, un plus grand nombre de flippers, tous dotés d'une plus grande vitesse d'animation. De plus, vous pourrez le secouer comme un vrai flipper en secouant la souris... Gare au tilt...

**Hms Cobra version PC - Cobra Soft.** A peine sorti sur CPC, voici ce monstre des simulateurs guerriers prévus sur PC 1512. En tant que responsable des forces marines alliées, vous dirigez une offensive de masse dans un combat contre le célèbre convoi de Mourmansk. Une simulation poussée à l'extrême qui vous entraînera durant des heures au cœur d'une époustouflante mission.

**Sram version PC - Ere Informatique.** Sur une planète au charme étrange où les lacs couverts de nénuphars géants côtoient les sombres forêts aux arbres millénaires, un grand prêtre, nommé Cinomeh a dépossédé et enfermé la famille royale. Suite à la confusion que cet acte a entraîné, un ermite et une sorcière se mettent à la recherche d'un libérateur. Ce libérateur, c'est vous. Après avoir subi la dématérialisation et le transfert molléculaire, vous voici à pied d'œuvre sur Sram pour y accomplir votre périlleuse mission. Bonne chance...

# LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

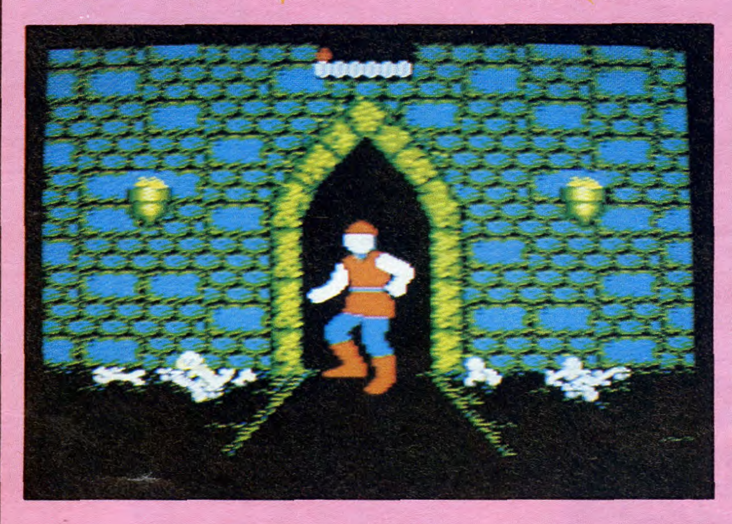
1 - **Bob Winner** (Loriciels)
2 - **Gauntlet** (US Gold)
3 - **Scooby Doo** (Elite)
4 - **Sram II** (Ere Informatique)
5 - **Cauldron II** (Palace Software)
6 - **Ikari Warriors** (Elite)
7 - **Sapiens** (Loriciels)
8 - **Harry and Harry** (Ere Informatique)
9 - **Fer et Flamme** (Ubi Soft)
10 - **Batman** (Océan)
11 - **Trivial Pursuit** (Domark)
12 - **Les Passagers du vent** (Infogrames)
13 - **M.G.T.** (Loriciels)
14 - **Light Force** (FTL)
15 - **Bactron** (Loriciels)
16 - **M'enfin** (Ubi Soft)
17 - **Knight Tyme** (Mastertronics)
18 - **Tempest** (Electric Dreams)
19 - **Hit Pack** (Elite)
20 - **Tomahawk** (Digital Integration)

Comme convenu, les dix premières cartes postales arrivées à la rédaction, et à partir desquelles nous avons réalisé ce classement, seront prochainement récompensées. Pour l'heure, nous vous livrons la liste des gagnants. La surprise suivra...

Caria José - *Triel/Seine*
Ghilozzi Olivier - *Bédarrides*
Guiader Bertrand - *Brest*
Savoye Emmanuel - *Lille*
Navarro Eric - *Meyzieu*
Boissier R. - *Villefranche*
Pozzo Stéphane - *Villiers/Marne*
Caignec Stéphane - *Lorient*
Delavis Richard - *Ruoms*
Brouillet Gérard - *Roullet-St-Estephe*

# DRAGON'S LAIR

*Éditeur : Software projects*
*Auteur : Mike Davies*
*Genre : arcade/aventure*
*Graphisme : ★★★★★*
*Intérêt : ★★★★*
*Difficulté : ★★★★★*
*Appréciation : ★★★★*
*Originalité : ★★★*








## Il était une fois...

**... dans des temps très anciens, un royaume calme et tranquille gouverné par un bon roi. Le roi Aethelred, car c'est bien de lui dont il s'agit, régnait en paix et coulait des jours paisibles au milieu de ses innombrables trésors. Ses richesses étaient enviées de tous les royaumes alentour. Mais le bon roi Aethelred aurait volontiers abandonné toutes ses merveilles pour ne pas perdre sa fille bien-aimée, la princesse Daphnée. Car il l'aimait, sa fille ! Son enfant unique !**

Daphnée était la princesse la plus belle du monde magique et aussi la plus sollicitée par les chevaliers et les princes. Tous voulaient l'épouser et déposaient à ses pieds les plus merveilleux bijoux qu'une princesse puisse désirer. Mais Daphnée ne s'en souciait guère ! Son cœur était à Dirk le Téméraire, le Chevalier le plus courageux du royaume et le plus apprécié du roi. Un beau jour, Singe, le Méchant Dragon qui régnait sur des terres obscures, kidnappa la belle Daphnée puis l'enferma dans une boule de cristal, au fond de son plus sinistre donjon. Le bon roi Aethelred ainsi que son bon peuple sombrèrent dans le désespoir. C'est alors que Dirk le Téméraire jura à son roi qu'il irait au château du méchant Dragon et reviendrait avec sa fille bien aimée. Ou ne reviendrait jamais !

## Le dragon est très, très fort !

Pour arriver jusqu'à la princesse Daphnée, Dirk doit traverser une dizaine de lieux qui sont autant d'embûches. Vous avez, pour commencer, cinq vies et, chaque fois que vous réussissez un tableau, vous obtenez des vies supplémentaires. Le premier écran représente des rampes couvertes de glace ensorcelée occupées par des créatures "Hurluberlues". Il faut sauter d'une rampe à l'autre et tuer les sales bêtes au passage. Vous aurez l'occasion de recommencer ce tableau un certain nombre de fois avant de pouvoir découvrir les suivants ! Car seul un entraînement intensif vous permettra de venir à bout d'un obstacle. En résumé, c'est pas de la tarte !

Ça se complique encore quand on sait que le joystick ne suffit pas pour diriger le bonhomme et qu'il faut utiliser la barre d'espacement pour sauter. Les autres tableaux nous emmènent dans les "couloirs aux crânes", la "salle d'armes", "le damier mortel", "la salle aux tentacules" pour finir avec la mise à mort du dragon. Le seul moyen de parvenir au tableau final est de progresser petit à petit. A chaque nouveau tableau, il vous faudra découvrir la méthode à employer et ne pas vous planter trop souvent pour éviter de retourner à la case départ ! Dur ! dur !

## Un graphisme magnifique

Tout commence à la page de présentation : un château de conte de fées sur fond de ciel fantastique. Dans le bas de l'écran défile un texte de manière parfaitement continue en caractères redéfinis. Le tout accompagné d'une musique originale, très bien programmée. Le graphisme du premier tableau n'est pas le plus beau, loin de là ! Mais vous aurez la chance de voir une petite animation très bien réalisée, à chaque vie nouvelle. Le dos à la porte du château, Dirk, le héros, se transforme en squelette puis les os dégringolent pour former un petit tas marrant, par terre. Ensuite, commence la recomposition du nouveau personnage. Le tas d'os se reconstruit et notre héros est fin prêt pour affronter les embûches du Dragon. DRAGON'S LAIR est un jeu d'arcade avant tout, très bien réalisé, qui conviendra parfaitement aux amateurs. Seuls ceux qui ont horreur de mourir vingt fois par tableau peuvent se dispenser d'ajouter ce beau jeu à leur logithèque.

*Patrick Yoann*




**Connaissez-vous l'île de Sercq ? Située entre Jersey et Guernesey c'est la plus petite des trois îles anglo-normandes, véritable paradis du shopping, ignorant TVA ou toute autre taxe de ce genre. Sercq, île d'une superficie de six kilomètres carré, qui s'élève à 185 mètres audessus du niveau de la mer a une autre particularité : son calme. Il vous est possible de vous déplacer uniquement à pied ou à bicyclette, tout véhicule autre qu'un tracteur étant interdit à la circulation sur cette île.**

*Editeur : Cobra Soft*
*Distributeur : Cadre*
*Genre : enquêtes policières*
*Support : K7 ou disquette*
*Graphisme : ★★★★*
*Difficulté : ★★★★*
*Intérêt : ★★★★★*
*Appréciation : ★★★★★*

MEURTRES EN SERIE

PROLOGUE

UN MEURTRE A ETE COMMIS A SERCQ ! CONNAISSANT VOTRE REPUTATION DE FIN LIMIER, ON A FAIT APPEL A VOUS.

IL EST 11 HEURES. DANS QUELQUES MINUTES VOUS SEREZ SUR L'ILE. L'AFFAIRE NE FAIT QUE COMMENCER !

MAIS VOTRE PLANNING EST CHARGE... UNE AUTRE ENIGME VOUS ATTEND EN ITALIE. LE BATEAU PART A 19 H. TOUT DEVRA ETRE ELUCIDE. BONNE CHANCE !



# MEURTRES EN SÉRIE

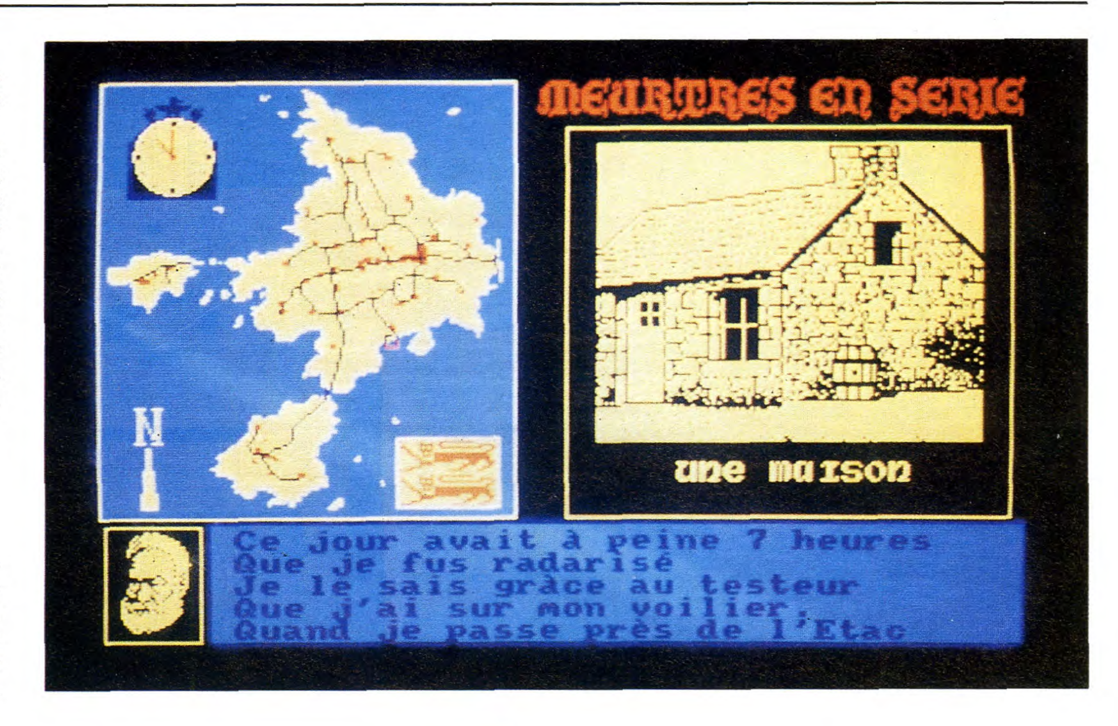
Mais que s'y passe-t-il ? En effet un jour d'octobre 1986, du fait de votre réputation de fin limier, vous êtes envoyé sur cette île, malgré votre planning très chargé, pour tenter d'élucider une bien sombre affaire. Pendant votre enquête, quelques morts supplémentaires viendront vous compliquer la tâche. Y-a-t'il un mystère sur cette île pour qu'elle soit si agitée ces dernières heures ? Certains parlent d'un "Secret des moines", d'autres d'un trésor caché. Il vous faudra tenter d'éclaircir ces quelques points obscurs, mais en allant très vite, car votre bateau arrivé à 11 heures repartira ce même jour à 19 heures précises avec ou sans vous. On peut vraiment parler de "Meurtres en série", c'est en tous cas le titre du tout nouveau logiciel d'enquête policière imaginé par Cobra-Soft.

## Mais ma parole, c'est de la dynamite !

Non ce n'est pas la parodie d'un spot publicitaire bien connu, mais plutôt ce que je me suis dit en ouvrant la boîte en bois sur laquelle figurait en lettres rouges le mot "DANGER". Selon leur bonne habitude, les concepteurs du logiciel vous fournissent tout un tas d'indices concrets que vous retrouverez tout au long, ou plutôt tout au "court" (au cours pour ceux qui préfèrent) de votre enquête. Vous retrouverez en plus de la caisse à explosifs et du bâton de dynamite, un morceau de journal, un horaire des marées, une plaquette d'argile, un composant électronique, des photos sûrement compromettantes...
En plus du logiciel d'enquête, vous trouverez également :



— un jeu d'arcade qui vous offrira sur un plateau un indice important supplémentaire ;
— un digitaliseur d'images et un intégrateur qui vous permettront d'insérer votre petite bouille dans le logiciel si vous avez envie d'épater les copains en passant. A propos de ce digitaliseur, si vous vous sentez une âme d'artiste, un concours récompensera l'auteur de la plus belle galerie de portraits envoyée chez Cobra-Soft avant le 1er juin. Il y a une Graphiscope à la clé !




## Une enquête en temps réel

L'absence de véhicules automobiles sur cette île a permis de concevoir un jeu d'enquête en temps réel. Vous pourrez vous déplacer à pied mais si quelque part vous trouvez un vélo, n'hésitez pas "emprûntez-le", vous gagnerez du temps et le temps c'est de l'argent ! Des personnages ou des indices se seront déplacés selon l'heure de votre arrivée. Il vous arrivera même de découvrir un cadavre à la place d'un témoin primordial, si vous arrivez trop tard. Dommage non !




Ne restez pas trop longtemps au même endroit car le temps tourne, la petite horloge en haut à gauche de votre écran est là pour vous le rappeler.
Vous vous déplacerez dans l'île avec le clavier ou le joystick, une loupe en bas à gauche de la carte présentée sur l'écran vous précisant l'endroit où vous vous trouvez.
Les habitués de "Meurtre à grande vitesse" et de "Meurtre sur l'Atlantique" ne seront pas dépaysés : vous pousserez vos investigations plus loin en utilisant les quelques touches habituelles.
Pas de sauvegarde en cours de partie : selon les dires des auteurs c'est pour des raisons de commodité, mais cette absence paraît vite secondaire. Vous verrez, huit heures d'enquête cela passe vite. Et puis un fait observé lors d'une enquête précédente reste valable, tout ici ne dépend que du temps écoulé depuis le début de l'enquête, donc pas d'affolement.

## Un vrai dépliant touristique

Non ce n'est pas un des indices fournis. Si vous décidez de regarder de plus près encore l'endroit où vous êtes et appuyez sur la touche "R", vous verrez à droite de votre écran, un diaphragme d'appareil photo se fermer et lorsqu'il se rouvrira, vous découvrirez une vraie petite carte postale à l'aspect rétro. La musique elle aussi est très couleur locale. Tout cela vous donnera vraiment envie d'aller passer quelques jours sur cette charmante petite île lorsqu'elle sera redevenue plus calme. Mais peut-être serez-vous avant cela, vous aussi, chatouillé par l'envie d'aller "chasser le trésor" sur l'île car je me suis laissé dire qu'effectivement trésor il y a...
En attendant, si vous habitez la région parisienne vous pourrez même découvrir un des lieux de l'enquête, en grandeur réelle chez Général Vidéo. Mais que les autres se rassurent, si comme moi ils ne sont que des petits provinciaux, la visite de ce lieu n'est pas indispensable à la bonne fin de votre enquête.

## Et quelques gags en prime

Un écran tout noir, des simili-bugs, mais je ne vous en dis pas plus cela ne vous ferait même plus peur ; de toute façon effets garantis. Attendez avant de tout réinitialiser si quelque chose de bizarre vous arrive à un moment ou à un autre, vous le regretteriez.
J'avais trouvé "Meurtre à grande vitesse" super, "Meurtre sur l'Atlantique" génial, mais alors là c'est franchement le bouquet. Mais je vous laisse, je suis en manque, je retourne à mon enquête. Un dernier conseil : n'hésitez pas à casser votre tirelire si vos poches sont vides ou alors faites-vous offrir "Meurtres en série". Vous râteriez sinon l'occasion de vous faire un GROS, GROS plaisir.

*Jean-Marc Henry*

# ASTÉRIX ET LE CHAUDRON MAGIQUE




*Editeur : Melbourne House*
*Distributeur : Micropool*
*Genre : aventure/arcade*
*Intérêt : ★★★★*
*Graphismes : ★★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Appréciation : ★★★★*







**"Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? Non ! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile pour les garnisons de légionnaires romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petitbonum".**

Tout le monde aura sûrement reconnu le prologue de toutes les aventures d'Astérix le Gaulois. Traduites en une trentaine de langues (y compris le Latin...), les péripéties des célèbres héros d'Uderzo et Goscinny connaissent maintenant l'adaptation informatique : Astérix et le Chaudron Magique est désormais disponible sur vos écrans d'Amstrad CPC... pour le plus grand plaisir de tous.

## Sus au chaudron magique

Cette aventure/arcade, inspirée de l'album du même nom, vous fera partir à la recherche du précieux chaudron dans lequel est préparée la potion magique qui donne à Astérix et son village leur force surhumaine. Hélas, Obélix toujours aussi boudeur et belliqueux a brisé, dans un geste de mauvaise humeur, le précieux chaudron de Panoramix le druide. Oui Môôôôssieu ! Ne connaissant pas sa force, Obélix a trouvé le moyen de disséminer en huit endroits différents les morceaux de ce chaudron. Votre mission sera donc de guider Astérix à la recherche des morceaux du chaudron magique pour que le forgeron, Fullyautomatix, puisse le réparer. Tâche facile ? C'est sans compter sur nos sympathiques crétins de légionnaires qui cernent le village et les grosses bouderies de Môôôôssieu Obélix...

## Du sanglier, par Bélénos !

Obélix est un aussi gros boudeur que mangeur de sangliers... C'est d'un pas pesant qu'il va suivre Astérix dans cette aventure, sans vraiment participer. Non content d'avoir fait des bêtises, Obélix va même compliquer la tâche de notre pauvre petit héros : Astérix ne veut pas se séparer de son ami auquel il doit fournir matière à calmer ses fringales de sangliers. Alors, parcourant les tableaux à la recherche du chaudron, Astérix devra également penser à combattre quelques sangliers égarés pour subvenir aux besoins de son – finalement – encombrant ami. Il en découle des combats et des risques de mauvaises rencontres avec des légionnaires en vadrouille. Pauvre Gaule !

## Une adaptation Chip mais pas "cheap" (*)

On l'a longtemps attendue cette adaptation sur Amstrad... Melbourne ne daignant pas adapter sur Amstrad leur logiciel initialement sur C.64, il fallut à Micropool France trouver un éditeur "à la hauteur". Cocorico ! La société retenue pour l'adaptation et l'édition Amstrad est française. Il s'agit de Chip Software, société bien connue des petits Français pour ses "Demain Holocauste", MLM 3D et autres Zaxx... Les graphismes rendent bien l'atmosphère "BD" de nos valeureux gaulois. Le passage d'un décor à un autre est rapide et efficace. La gestion et l'animation des personnages est réussie (scrollings, passages derrière des obstacles...). Un petit reproche : les combats. En mode 0, en médaillon, avec des personnages agrandis de surcroît, les combats ne sont pas très convaincants : les personnages au graphisme un peu trop grossi (et grossier) ne sont pas vraiment conformes à la réalité "livresque".
Un gros reproche : l'absence de sonorisation du jeu. Dommage ! Mais le principal reste l'aventure et la balade à travers des décors très réussis. Un bien belle adaptation signée par Chip, un peu relégué dans son rôle de "nègre" et dont le nom n'apparaît qu'en tout petit sur la notice... Il faut rendre à César... etc.

## Maille namme ize Astéricq...

Si l'adaptation informatique par rapport à l'album de BD original a été bien menée, les "fans" d'Astérix dans le texte risquent d'avoir quelques surprises... Nos amis anglais ont en effet pris quelques libertés (quant au cahier des charges) par rapport aux noms propres et patronymiques des immortels héros de Goscinny et Uderzo. Les garnisons de Babaorum, Petitbonum, etc.. sont devenues Totorum, Aquarium ou Compendium. Sacrilège !!! Et le texte original ?? Serait-ce quelques difficultés de prononciation qui ont rebaptisé en "Getafix" notre cher druide Panoramix ? Et en "Vitalstatistix" notre vénérable chef Abraracourcix ? Heureusement qu'ils n'ont pas touché à Astérix et Obélix... Avec des coups pareils, il y a vraiment de quoi perdre son latin.

## Idéfix

Allez, une pensée émue au pauvre toutou, Idéfix, que les difficultés de programmation (vraisemblablement) ont relégué aux oubliettes... l'idée fixe, c'est la mission que vous devrez mener à bien. Que diable, l'esprit gaulois doit triompher d'une aventure plaisante mais pas si évidente !
Une bonne réalisation, un bon jeu.
Nota : le premier qui réussit l'aventure est prié de convier la rédaction au traditionnel banquet final qui clôture toute aventure "rondement" menée et au déroulement heureux... La rédaction se chargera d'amener son Assurancetourix, le barde.

***(*) Jeu de mot gallo-breton...***

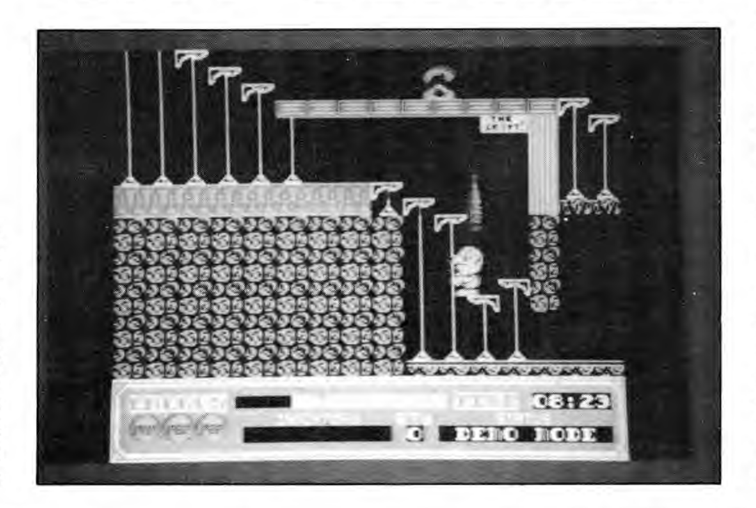


# CITY SLICKER

*Éditeur : Hewson*
*Auteur : Steve Marsden*
*Genre : arcade*
*Graphisme : ★★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Difficulté : ★★★★*
*Appréciation : ★★★★*
*Originalité : ★★*

### Abru Cadabbra est un terroriste

Voici une histoire qui se passe à Londres mais qui ne nous est pas totalement étrangère pour autant. Jugez plutôt. Un terroriste basané (avec un turban sur la tête) a posé une bombe au Parlement. Son nom ? Abru Cadabbra ! (Toute ressemblance avec des événements ayant existé ne serait que pure coïncidence !) D'ailleurs, dans l'histoire de City, Slicker est là pour désamorcer la bombe avant la catastrophe. Les écrans du jeu ressemblent à s'y méprendre à ceux de "Manic Miner" et autres "Roland in time" des débuts d'Amstrad. Mais, étant aussi bien réalisés que le premier, on aurait tort de faire la fine bouche. Tout y est, du téléphone volant aux poubelles folles en passant par les sauts mortels du petit personnage pour arriver à ses fins. Slicker doit rassembler les morceaux de "L'unité de Désamorçage de Bombe" qui sont dispersés dans Londres. Bien sûr, le méchant Abru Cadabbra est là pour foutre la pagaille. Laissez exploser le Parlement, au moins une fois, c'est très joli !




# JAIL BREAK

*Éditeur : Konami*
*Auteur : N. Dodwell*
*Genre : arcade*
*Graphisme : ★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Appréciation : ★★*
*Originalité : ★★★*

### Sauvez le gouverneur !

Alerte ! Des prisonniers se sont évadés en prenant en otage le gouverneur ! Il faut les arrêter ! Et vous voilà chargé d'une mission très délicate. C'est vrai que vous êtes armé d'un revolver, pour commencer, et que vous pouvez espérer bénéficier d'un lance-roquettes et de bombes lacrymogènes, si toutefois vous parvenez à libérer des otages. Mais les prisonniers aussi sont armés et ils sont prêts à tout pour conquérir leur liberté. Le décor défile derrière votre personnage quand vous le faites avancer latéralement et les prisonniers arrivent vers vous. Tant qu'il n'y en a pas derrière, les abattre ne pose pas trop de difficultés. Mais, si vous êtes cerné, il s'agit alors d'être le plus rapide. Le décor est bien fait mais les sprites sont trop petits pour être bien animés. Surtout, ne tuez pas les otages ! En plus du gouverneur, les prisonniers ont capturé des femmes, des hommes, des enfants et... des poubelles ! La libération de ces dernières vous rapportera quatre cents points et celle du gouverneur cinquante mille.

*Patrick Yoann*

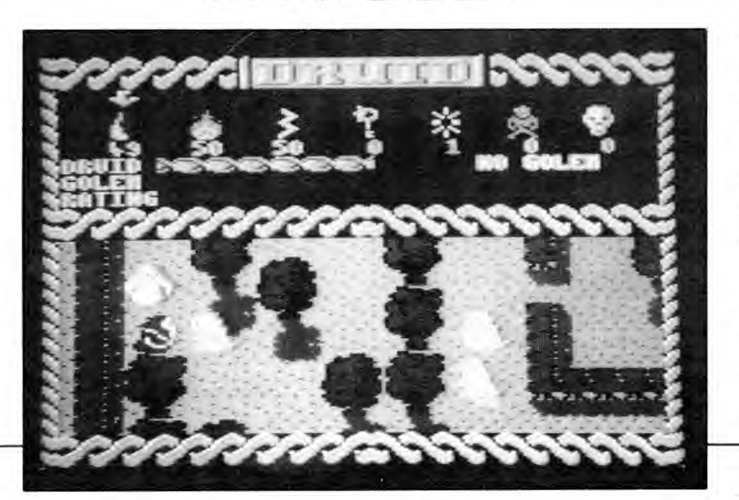



# DRUID

*Éditeur : Firebird*
*Auteur : D.T. Carter*
*Genre : arcade/aventure*
*Graphisme : ★★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Difficulté : ★★★★*
*Appréciation : ★★*
*Originalité : ★*

### Les princes du mal

Sachez que tous les princes ne sont pas charmants et gentils. Il en existe aussi de cruels et diaboliques. Quatre de ces méchantes créatures sont entrées par la porte inter-dimensionnelle du donjon de l'horrible Acamantor, dans le royaume de Belorn. Les princes ripoux se tapissent dans les recoins les plus sombres du donjon et il s'agit maintenant de les déloger et de les détruire. Qui pourra accomplir cet acte impossible ? Vous, bien entendu, Grand Druide devant l'Eternel. Vous et votre puissant sortilège parviendrez à réduire à néant ces monstres en les touchant. Dans les donjons, vous découvrirez des coffres recélant de puissants charmes qui vous aideront. Si la réussite est au bout de votre chemin, vous serez nommé Grand Maître des Druides de tous les temps. L'écran représente le donjon vu de dessus. Votre Druide est petit, tout comme les autres personnages, et se déplace dans un labyrinthe d'arbres. Jeu classique et efficace.



# HMS COBRA

## CONVOIS POUR MOURMANSK



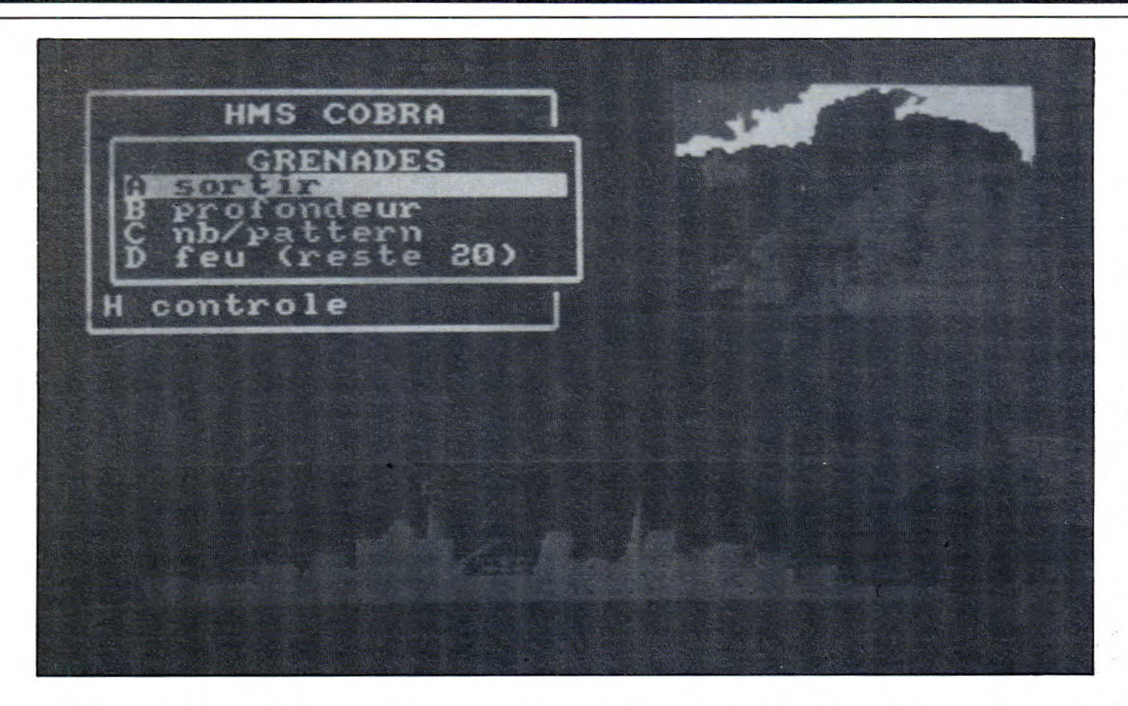

*Editeur : Cobra Soft*
*Distributeur : Cadre*
*Support : KR ou disquette*
*Genre : Wargame*
*Graphisme : ★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Intérêt : ★★★★★*
*Appréciation : ★★★★★*

**Pour faire face au Plan Barborossa déclenché courant 1941 par Hitler, les Russes acceptent l'aide alliée. La route choisie pour cette assistance balistique est celle qui va de l'Islande à Mourmansk. 750 chars, 800 chasseurs, 1 400 camions et 100 000 tonnes de matériel parviennent à la résistance soviétique. Le 15 novembre Hitler réagit et décide de concentrer le plus gros de sa flotte le long de la Côte découpée de la Norvège. C'est la trame historique choisie par Bertrand Brocard et ses "acolytes", pour un nouveau logiciel de réflexion comme ils aiment nous les faire. Feront-ils encore mieux cette fois-ci ?**

HMS COBRA

SPITZBERG
ÎLE AUX OURS
ÎLE JAN MAYEN
ISLANDE
MOURMANSK
HMS COBRA
RAPPORT METEO :
SILHOUETTES
ANGLAIS
ALLEMANDS






de l'escadre dont vous avez le commandement. Vous pourrez ainsi déplacer à votre gré, un ou plusieurs navires individuellement ou simultanément. Vous pourrez si le cœur vous en dit poursuivre un navire ennemi, avec un seul de vos vaisseaux pendant que le reste du convoi poursuivra sa route. Et bien sûr vous reporterez tous vos déplacements sur la carte recouverte du plotter-desk utilisable autant que vous le désirez puisque en rhodoïd. Vous commanderez de cette façon à votre volonté à partir du pont amiral : le HMS COBRA, le HMS FORESTER, l'ASM MALOUIN ou n'importe quel autre de vos vaisseaux tant pour le cap, la vitesse, que pour l'artillerie, les grenades sous-marines ou les torpilles.
Une sauvegarde de la partie en cours est évidemment prévue, comme la page écran initiale le laissait supposer.
La carte et l'écran radar de chacun de vos bateaux, que vous pouvez consulter à tout moment sont visibles à l'échelle de votre choix.

## Une présentation étonnante

Si, après avoir demandé à votre détaillant préféré "HMS COBRA", vous le voyez revenir avec une grosse boîte ressemblant à un coffret de jeu de société, ne vous étonnez pas, NON, il ne s'est pas trompé. Ce somptueux coffret contient, outre la disquette :
– une table d'opération appelée par les marins, dont vous faites maintenant partie, un plotter-desk ;
– une carte de la région de vos futures opérations ;
– un rapporteur ;
– une règle spéciale ;
– un annuaire des forces ennemies en présence ;
– le "Manuel de l'Amiral" ;
– un livre de 300 pages intitulé "La bataille des convois de Mourmansk" qui vous donnera de très précieuses indications sur l'ambiance dans la région à cette époque.

## Un logiciel pour tous les goûts

Vous vous apercevrez que c'est un wargame très complet que vous possédez maintenant. En effet tout est entièrement paramétrable :
– l'efficacité de votre DCA.
– L'importance des forces ennemies.
– La date de votre départ qui a une très grosse importance, puisque de juin à janvier les jours sont plus courts : vous aurez moins de chance de subir une attaque aérienne, mais les risques d'icebergs sont accrus. Un bon conseil : pensez toujours à jeter un œil sur la météo, cela vous évitera des surprises.
– La position des navires de votre flotte : un convoi serré à une DCA plus efficace mais est plus vulnérable aux torpilles.
Le jeu se déroule en temps réel : en mode rapide, une minute correspond à deux secondes, mais l'écoulement du temps est paramétrable jusqu'au mode pas à pas qui vous permet, en particulier en cas d'attaques, de réfléchir un petit peu, ou tout simplement d'aller un peu plus rapidement lorsque tout est calme. Tout ceci vous paraît un peu complexe : pas d'affolement, trois scénarios préétablis vous sont fournis avec le logiciel et vous permettront de faire tranquillement vos classes d'aspirant.
Si malgré tout, vous avez besoin de vous défouler, un jeu d'arcade sans prétention du style "Beach Head", vous est offert en face 2 du logiciel et vous permettra de descendre à l'aide de votre canon 40 mm Boffors des escadrilles de JUNKER-88, mais méfiez-vous ils se défendent et vous torpillent. Vous avez droit à quatre vies.

## Utilisation du logiciel

A partir de maintenant tout devient presque facile, en effet, pas de clavier à manipuler frénétiquement. Après le chargement de la page de présentation, le logiciel vous donne le choix entre des données choisies ou non, une nouvelle partie ou une partie en cours, utilisation éventuelle d'une imprimante, écran couleur ou non.
Un petit conseil, ne prenez pas d'emblée des données préchoisies, car HMS COBRA ne vous fera pas de cadeaux. L'utilisation d'une imprimante, vous permettra tout simplement d'avoir à tout moment le détail de votre périple jour par jour et heure par heure. Vous avez ainsi en permanence en main VOTRE CARNET DE BORD. On s'y croirait !!
L'écran est divisé en trois parties distinctes :
– En bas la silhouette de votre vaisseau amiral dont la vision se modifie en fonction du moment de la journée. Juste en-dessous le temps écoulé depuis le début de votre mission.
– En haut à droite la visualisation de la carte, de l'écho radar, ou de l'extérieur au travers de vos jumelles.
– En haut à gauche enfin, le plus important dans ce logiciel, et ce qui en fait le charme : des menus déroulants et puis des sous-menus déroulants. Eh oui j'ai bien dit des tas de menus déroulants qui vous permettront le plus simplement du monde grâce à votre clavier ou à votre joystick de donner tous vos ordres et de contrôler l'ensemble

## Amiral, à votre poste !

La facilité et la rapidité d'utilisation du logiciel, la clarté du manuel, vous donnent vraiment envie de vous y coller, avec bien sûr, le sort des forces alliées entre vos mains. N'oubliez pas que votre mission n'est pas avant tout de "descendre l'ennemi", mais bien de mener votre convoi à bon port. Si d'aventure, vous arrivez à Mourmansk, vous serez récompensé par l'hymne de la victoire et le tableau récapitulatif de vos pertes et des pertes ennemies. Sinon, comme le dit si bien le logiciel, vous ne connaîtrez pas la fin de l'histoire.

## Un wargame d'un type tout-à-fait nouveau

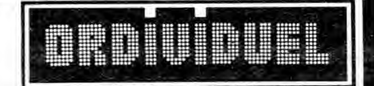
C'est ce que vous avez entre les mains, si vous l'avez acheté. Sinon, c'est sûrement un oubli de votre part, réparez-le très vite avant qu'il ne soit trop tard.
Bertrand Brocard et son équipe lauréats de deux tilts d'or : en 1985 et 1986, ont-ils visé cette fois-ci le Tilt d'or 1987 du Wargame ? Tout laisse à penser qu'avec HMS COBRA, wargame comme nous n'en connaissons pas encore sur nos petites machines, c'est ce qu'ils espèrent !

*J.M. Henry*

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

# REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE






- ☐ PCW 8256 .................... 4750 F
- ☐ PCW 8512 .................... 5925 F
- ☐ ext. 256 K pour 8256 .......... 450 F
- ☐ 2e lect. PCW 8256 ............ 1990 F
- ☐ stylo optique ................. 890 F
- ☐ interf. RS 232/centronic ....... 690 F
- ☐ housse (mon. + clavier + imp.) .. 299 F
- ☐ ruban imprimante (par 2) ....... 198 F
- ☐ disquette 3" (DF-DD) ............ 79 F
- ☐ allonge pcw (imp. + al.) ......... 275 F

**Disquettes vierges**
- ☐ à l'unité ..................... 31 F
- ☐ par 10 ....................... 275 F

**Cassettes vierges C20**
- ☐ les 5 ........................ 45 F
- ☐ les 10 ....................... 80 F

**Rallonge alimentation + vidéo**
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 . 130 F
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
- ☐ housse pour moniteur + clavier ...... 175 F (préciser couleur ou monoc.)
- ☐ ruban imprimante DMPI (par 2) ...... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 ........ 99 F
- ☐ adaptateur peritel tous CPC ......... 450 F

**Câble imprimante AMSTRAD**
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
- ☐ câble imprimante ............... 150 F

## DIGITALISEUR ARA
Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.
- ☐ digitaliseur ARA ............. 990 F

## MULTISERVI
Enfin une carte E/S ne nécessitant aucun montage, aucun relais. De plus le logiciel fourni avec cette carte vous permet de commander réveil, alarme, spot... tout appareil électrique de votre choix sans être un "crack" de la programmation. Entièrement français.
- ☐ Multiservi ................... 990 F

## produits DART
**STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous,** le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.
- ☐ stylo optique ................ 349 F

**SCANNER GRAPHIQUE :** Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.
- ☐ scanner graphique "DART" ....... 790 F




Les complices de vos Amstrad

PCW :
- ☐ extension 256 ................ 399 F
- ☐ extension horloge ............ 499 F
- ☐ interface joystick ........... 299 F
- ☐ interface joystick + musique .. 499 F

CPC :
- ☐ 64 K pour 464-664 ............ 499 F
- ☐ 256 K silicon disc pour 6128 .. 999 F
- ☐ 256 K RAM pour 6128 ......... 999 F
- ☐ 256 K silicone disc pour 464-664 .. 999 F
- ☐ 256 K RAM pour 464-664 ...... 999 F
- ☐ crayon optique 6128 .......... 299 F
- ☐ crayon optique 464 ........... 299 F



- ☐ joystick compétition PRO5000 .... 170 F




## SUPER-PROMOTION

**☐ CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .......... 5490 F**

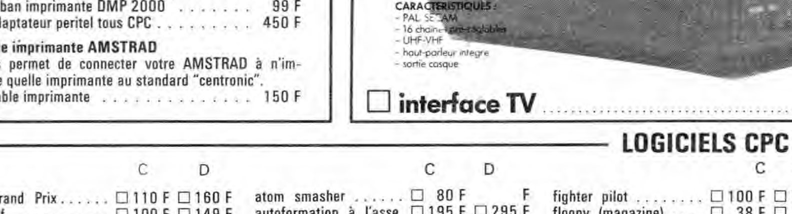
- ☐ CPC 6128 monochrome ......... 2990 F
- ☐ CPC 6128 couleur ............ 3990 F
- ☐ CPC 464 monochrome .......... 1990 F
- ☐ CPC 464 couleur .............. 2990 F
- ☐ imprimante DMP 2000 .......... **1690 F**
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) ...... **590 F**
- ☐ souris ........................ **690 F**
- ☐ 1er lecteur de disquettes ....... **1990 F**
- ☐ 2ème lecteur de disquettes ...... **1590 F**
- ☐ mangétophone (avec câble) ....... **340 F**
- ☐ câble magnéto .................. **50 F**

## SYNTHÉVOC 1






"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
- ☐ synthétiseur vocal ............. 549 F
- ☐ 7 logiciels vocaux sur disquette ... 195 F




**☐ interface TV .......... 1490 F**

## LOGICIELS CPC

| | C | D |
|---|---|---|
| 3D grand Prix | ☐ 110 F | ☐ 160 F |
| airwolf | ☐ 100 F | ☐ 149 F |
| algebre | ☐ 175 F | ☐ 245 F |
| amstradivarius | ☐ 145 F | ☐ 175 F |
| anals of rome | ☐ 130 F | ☐ 175 F |
| arsène | | ☐ 590 F |
| asphalt | ☐ 140 F | ☐ 180 F |
| athlètes | ☐ 180 F | ☐ 220 F |
| tau ceti | ☐ 105 F | ☐ 185 F |
| templiers | ☐ 180 F | ☐ 220 F |
| tennis 3D | ☐ 120 F | ☐ 160 F |
| tension | ☐ 150 F | ☐ 190 F |
| textomat | | ☐ 450 F |
| the eidolon | ☐ 120 F | ☐ 160 F |
| they sold million n° 1 | ☐ 110 F | ☐ 70 F |
| they sold million n° 2 | ☐ 110 F | ☐ 170 F |
| they sold million n° 3 | ☐ 110 F | ☐ 170 F |
| tony truand | ☐ 140 F | ☐ 199 F |
| top secret | | ☐ 230 F |
| trail blazer | ☐ 110 F | ☐ 160 F |
| trivial pursuit | ☐ 185 F | ☐ 250 F |
| tt racer | ☐ 110 F | ☐ 160 F |
| winter games | ☐ 110 F | ☐ 140 F |
| yie ar kung fu II | ☐ 100 F | ☐ 155 F |
| zombi | | ☐ 175 F |
| discology | – | ☐ 345 F |
| mines du roi aquantus | ☐ 125 F | ☐ 185 F |

| | C | D |
|---|---|---|
| atom smasher | ☐ 80 F | F |
| autoformation à l'asse. | ☐ 195 F | ☐ 295 F |
| avenger | ☐ 100 F | ☐ 155 F |
| bactron | ☐ 140 F | |
| bala. pays de big ben | ☐ 180 F | ☐ 245 F |
| bala. outre rhin | ☐ 180 F | ☐ 250 F |
| batman | ☐ 95 F | ☐ 160 F |
| biggles | ☐ 125 F | ☐ 150 F |
| bob winner | ☐ 180 F | |
| bridge | ☐ 299 F | ☐ 265 F |
| budget familial | ☐ 140 F | ☐ 220 F |
| c.a.o. | ☐ 320 F | ☐ 410 F |
| calcumat | | ☐ 450 F |
| carte de france | ☐ 150 F | ☐ 185 F |
| cauldron 2 | ☐ 115 F | ☐ 180 F |
| ciné clap | | ☐ 180 F |
| cobol (notice anglaise) | | ☐ 550 F |
| colbert | | ☐ 250 F |
| colossus chess 4 | ☐ 110 F | ☐ 160 F |
| commando | ☐ 100 F | ☐ 145 F |
| d.a.m.s. | ☐ 295 f | ☐ 395 F |
| datamat PCW | | ☐ 590 F |
| dbase II | | ☐ 790 F |
| deep strike | ☐ 100 F | ☐ 145 F |
| echosoft | ☐ 365 F | ☐ 395 F |
| équation inéquation | ☐ 175 F | ☐ 245 F |
| fer et flammes (2 d.) | | ☐ 295 F |

| | C | D |
|---|---|---|
| fighter pilot | ☐ 100 F | ☐ 150 F |
| floopy (magazine) | ☐ 38 F | ☐ 59 F |
| foot | ☐ 120 F | ☐ 160 F |
| future knight | ☐ 110 F | ☐ 155 F |
| gauntlet | ☐ 105 F | ☐ 165 F |
| golden hits | ☐ 120 F | ☐ 170 F |
| grand prix 500 | ☐ 150 F | ☐ 180 F |
| graphic city | ☐ 150 F | ☐ 195 F |
| gr. + way tig. + vi. | ☐ 145 F | ☐ 195 F |
| h.m.s. cobra | ☐ 280 F | ☐ 350 F |
| hit pack | ☐ 100 F | ☐ 155 F |
| ikari warrior | ☐ 100 F | ☐ 155 F |
| infiltrator | ☐ 115 F | ☐ 145 F |
| jail break | ☐ 105 F | ☐ 155 F |
| kentel | | ☐ 390 F |
| kid kit | ☐ 299 F | ☐ 299 F |
| l'aigle d'or | ☐ 160 F | ☐ 199 F |
| l'ère du verseau | | ☐ 250 F |
| la solution | | ☐ 950 F |
| le 5e axe | ☐ 120 F | ☐ 160 F |
| diamant île maudite | ☐ 180 F | ☐ 220 F |
| le pacte | | ☐ 220 F |
| le secret du tombeau | ☐ 160 F | ☐ 199 F |
| les 4 saisons | ☐ 120 F | ☐ 220 F |
| carvernes de thenebe | ☐ 120 F | ☐ 180 F |
| les passagers du vent | ☐ 290 F | ☐ 290 F |
| les pyramides d'atlant. | ☐ 150 F | ☐ 180 F |

| | C | D |
|---|---|---|
| lorigraph | ☐ 195 F | ☐ 195 F |
| m'enfin | ☐ 150 F | ☐ 195 F |
| m.a. base | ☐ 165 F | |
| m.g.t. | ☐ 140 F | 180 F |
| m.g.t. + bactron | ☐ 195 f | ☐ 245 F |
| manhattan 95 | ☐ 140 F | ☐ 180 F |
| maracaïbo | ☐ 135 F | ☐ 175 F |
| masque | | ☐ 195 F |
| mastertro. disq. n° 1 | | ☐ 99 F |
| mastertro. disq. n° 2 | | ☐ 99 F |
| mastertro. disq. n° 3 | | ☐ 99 F |
| miami vice | ☐ 100 F | ☐ 150 F |
| micro scrable | ☐ 199 F | ☐ 245 F |
| mille bornes | ☐ 145 F | ☐ 195 F |
| monopoly | ☐ 175 F | ☐ 225 F |
| multiplan | | ☐ 498 F |
| pacific | ☐ 120 F | ☐ 180 F |
| palitron | 120 F | ☐ 195 F |
| ping-pong | ☐ 100 F | ☐ 165 F |
| poseidon | ☐ 130 F | ☐ 180 F |
| pouvoir | ☐ 160 F | ☐ 199 F |
| prodigy | ☐ 120 F | ☐ 160 F |

| | C | D |
|---|---|---|
| rally 2 | ☐ 160 F | ☐ 190 F |
| robbot | ☐ 130 F | ☐ 175 F |
| rodeo | ☐ 175 F | ☐ 240 F |
| sapiens | ☐ 140 F | ☐ 180 F |
| scoobydoo | ☐ 105 F | ☐ 150 F |
| silent service | ☐ 105 F | ☐ 155 F |
| space moving | ☐ 295 F | ☐ 395 F |
| spitfire 40 | ☐ 105 F | ☐ 145 F |
| street hawk | ☐ 105 F | ☐ 145 F |
| stryfe | ☐ 150 F | ☐ 220 F |
| super paint | | ☐ 395 F |

## LOGICIELS PC

- ☐ infiltrator ............. 295 F
- ☐ évolution sunset ....... 1175 F
- ☐ flight simulator ......... 890 F
- ☐ dambuster .............. 225 F
- ☐ crusade in europe ....... 245 F
- ☐ cyrus chess 2 ........... 210 F
- ☐ boulder dash ............ 205 F
- ☐ boulder dash III ......... 215 F
- ☐ bruce lee ............... 375 F

# VENTE AUX COLLECTIVITÉS :
# numéro réservé : 48.86.92.84

## LOGICIELS PCW

- ☐ strike force harrier .. 199 F
- ☐ compta. (alpha soft) .. 750 F
- ☐ alienor ........ 1095 F
- ☐ am-stram dames .... 199 F
- ☐ autofor. assembleur .. 295 F
- ☐ bridge player 3 ..... 220 F
- ☐ trivial pursuit ....... 265 F
- ☐ spool .............. 350 F
- ☐ strike force harrier ..... 199 F
- ☐ mynea ............. 830 F
- ☐ mailing (éd. logi. stic) ... 450 F
- ☐ gp II + mail. (éd. arken.) 990 F
- ☐ exbasic ............ 250 F
- ☐ act 1 ............. 799 F
- ☐ datamat pcw ....... 590 F
- ☐ cobol (notice angl.) ... 550 F
- ☐ colossus chess 4 .... 175 F
- ☐ damocles ........ 1750 F
- ☐ fairlight .......... 170 F
- ☐ force 4 + mis. detec.. 190 F
- ☐ gp II (éd. arkenciel) .. 760 F
- ☐ graphol. + bioryth.... 199 F
- ☐ histoire d'or ....... 245 F
- ☐ la paie cresus .... 1175 F
- ☐ lang. "c" (not. angl.) .. 550 F
- ☐ multiplan ......... 498 F
- ☐ PCW graph ........ 395 F
- ☐ azerty ........... 250 F
- ☐ polyprogram ...... 1185 F
- ☐ reversi ........... 199 F
- ☐ rotate ............ 350 F
- ☐ tassword 8000 ..... 450 F
- ☐ tomahawk ......... 210 F
- ☐ dbase II .......... 790 F
- ☐ compagnon ........ 290 F
- ☐ centre serveur ..... 2350 F
- ☐ batman ........... 185 F
- ☐ blocus ............ 220 F
- ☐ bounder ........... 220 F

## LIVRES

- ☐ peeks pokes du cpc ... 99 F
- ☐ rsx et rout, ass. sur cpc 200 F
- ☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
- ☐ graphis. et sons du cpc.. 129 F
- ☐ la bible des cpc ..... 199 F
- ☐ 102 prog. sur amstrad .. 120 F
- ☐ amstrad à l'école .... 120 F
- ☐ amstrad en famille ... 120 F
- ☐ amstrad en musique .. 165 F
- ☐ clefs pour amstrad t1 .. 140 F
- ☐ lefs pour amstrad t2 .. 155 F
- ☐ routines du cpc ..... 149 F
- ☐ liv. lect. disq. cpc .... 149 F
- ☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
- ☐ graphis. et sons du cpc 129 F
- ☐ la bible des cpc .... 199 F
- ☐ routines du cpc .... 149 F
- ☐ liv. lect. disq. cpc ... 149 F
- ☐ peeks pokes du cpc .. 99 F
- ☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F
- ☐ bien débuter pcw .... 129 F
- ☐ bien débuter pc 1512 .. 149 F
- ☐ je débute basic amstrad 91 F
- ☐ grd livre dupcw amstrad 179 F
- ☐ livre du basic 1512 .. 179 F
- ☐ livre du gem pc 1512 .. 199 F
- ☐ livre logo pcw et cpc .. 149 F
- ☐ multiplan sur amstrad .. 195 F
- ☐ prog. math. sur cpc .. 150 F
- ☐ programmation sur PCW 149 F
- ☐ trucs et astuces pc 1512 179 F
- ☐ guide réf. tech. 1512 .. 249 F

Tous nos prix sont indicatifs

**COMMENT COMMANDER** : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______________________ ORDINATEUR : ☐ **PC 1512** ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

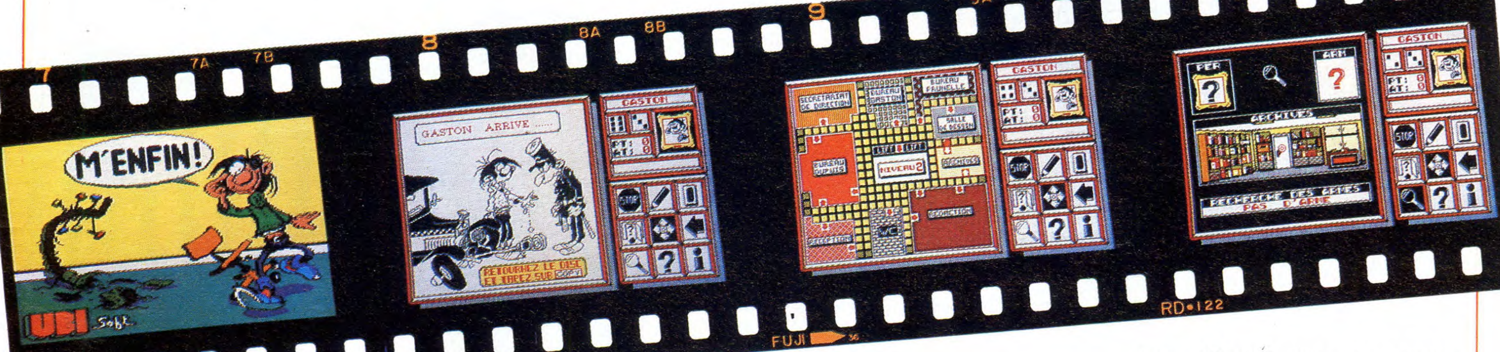
ADRESSE ______________________ TÉL. __________ CODE POSTAL __________ VILLE __________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.



# M'ENFIN

*Éditeur : Ubi Soft*
*Auteur : G. Dechelette*
*Genre : stratégie*
*Graphisme :* ★★★★★
*Intérêt :* ★★★
*Difficulté :* ★★★
*Appréciation :* ★★★
*Originalité :* ★★★★




## M'enfin on a cassé mon Gafophone !

Qui a pu faire une chose pareille ? Fantasio ? M'zelle Jeanne ? Ou Prunelle ? C'est à Gaston de le découvrir. Mais l'agent Longtarin rigole doucement ! Comment cet imbécile de Gaston pourrait-il mener à bien une enquête policière ? Il est beaucoup trop nul ! Sans parler des gaffes qu'il ne manquera pas de faire tout au long de ses recherches ! L'agent Longtarin veut trouver lui-même le coupable de cet acte monstrueux ! (Quoiqu'il soit bien content de savoir que l'instrument diabolique est détruit.)
Mais enfin un sabotage est un sabotage, même quand l'objet visé n'est qu'un monstre capable de rendre fou tout homme normal ! L'agent Longtarin a donc décidé de mener sa propre enquête de son côté et : "On verra bien qui, de ce gaffeur de Lagaffe ou de moi, résoudra cette énigme", pense-t-il.
Gaston n'a pas dit son dernier mot. Quand il s'agit de punir un acte aussi condamnable que la destruction du Gafophone (pièce unique au monde), Gaston est là, prêt à venger la veuve et l'orphelin. En fait, la veuve c'est lui, et l'orphelin aussi. Pff ! Longtarin est trop bête pour trouver ! Et voilà nos deux héros partis chacun de son côté à la recherche d'un coupable, d'une arme et d'un lieu du crime. Qui, de nos deux sympathiques con-



currents, arrivera le premier à percer le mystère du Gafophone ? Vous le saurez peut-être si vous jouez à M'ENFIN.

## Un jeu de société

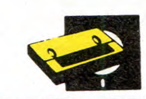
En fait, M'ENFIN est un jeu de société assisté par ordinateur. Après une belle page graphique représentant Gaston Lagaffe et accompagnée d'une belle musique, le programme nous demande de choisir entre un ou deux joueurs. Si vous êtes seul, vous serez Gaston et l'ordinateur se chargera de mener l'enquête de l'agent Longtarin. Si vous jouez à deux, votre partenaire sera Longtarin et l'ordinateur ne fera rien du tout, si ce n'est pas son propre travail d'ordinateur. C'est parti pour la première partie ! L'écran est divisé en trois zones : le plan de l'étage où vous vous trouvez dans l'immeuble des bureaux Dupuis, un cadre d'information indiquant qui joue, la valeur des dés, les points et le pourcentage de choses trouvées et, enfin, une fenêtre de neuf icônes qui permettent de choisir les options. L'ordinateur lance les dés dont la valeur indique le nombre de déplacements autorisés dans les couloirs de l'étage. Si vous êtes devant une porte, il vous est possible d'entrer. Un beau dessin représentant la pièce se superpose alors au plan et une petite loupe que vous baladez sur l'écran vous permet de fouiller les armoires et les bureaux à la recherche d'armes. Mais attention aux lampes ! Si vous positionnez la loupe sur une ampoule, comme vous êtes un vrai gaffeur, vous créerez une panne de courant dans tout l'immeuble et vous perdrez votre tour. Quand vous ne pouvez plus vous déplacer dans les couloirs de l'étage, vous passez la main à votre adversaire.

## Les possibilités

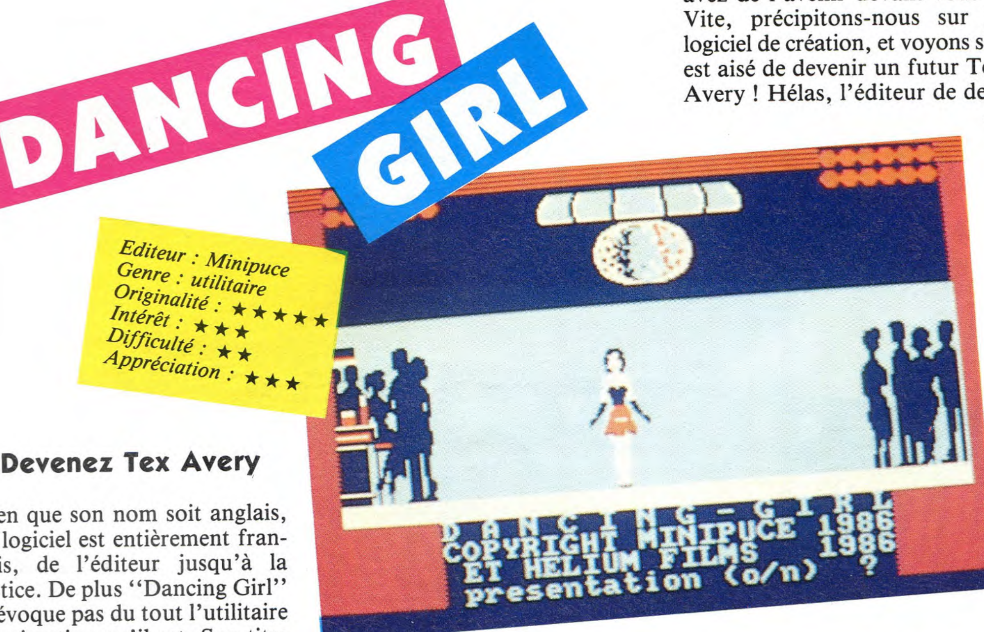
Les icônes vous permettent de donner votre langue au chat, de noter les personnages rencontrés ainsi que les armes et les pièces sur un carnet, de faire des propositions de solution et d'avoir toutes les informations concernant l'évolution de votre enquête ainsi que de celle de votre adversaire. Pour pouvoir faire une proposition, il faut se trouver devant une porte, avoir déjà ramassé une arme et rencontré un personnage. M'ENFIN est un jeu de société amusant, avec les ingrédients classiques : dés, pions à déplacer, deux joueurs etc. Les dessins très réussis, la réalisation efficace font oublier la simplicité du jeu et le manque d'animation. Il est certainement plus intéressant de jouer à deux. Ne faites pas trop de gaffes, tout de même !

*Patrick Yoann*





# DANCING GIRL




*Editeur : Minipuce*
*Genre : utilitaire*
*Originalité : ★★★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Difficulté : ★★*
*Appréciation : ★★★*

## Devenez Tex Avery

Bien que son nom soit anglais, ce logiciel est entièrement français, de l'éditeur jusqu'à la notice. De plus "Dancing Girl" n'évoque pas du tout l'utilitaire d'animation qu'il est. Son titre est dû à la démonstration parfaite qu'il contient. Il s'agit d'une danseuse qui évolue sur une scène. Elle tourne, virevolte, bouge dans tous les sens, se baisse, se relève et tout cela avec des mouvements impeccables. Cette démonstration donne envie de créer d'autres dessins animés aussi beaux. Si vous êtes capable de faire aussi bien, vous avez de l'avenir devant vous ! Vite, précipitons-nous sur le logiciel de création, et voyons s'il est aisé de devenir un futur Tex Avery ! Hélas, l'éditeur de dessin et d'animation n'est pas le monstre auquel on s'attend après avoir assisté au spectacle de la danseuse. Il s'agit d'un simple éditeur de sprites muni des quelques fonctions élémentaires. L'animation se fait par affichage successif des dessins qui clignotent si leur taille est trop importante.

## Suivons le guide

En lisant le manuel, on se rend tout de suite compte que le logiciel a été conçu par des spécialistes de l'animation. Quatre pages sur seize sont consacrées au mode d'emploi proprement dit. Le reste est ludique et nous apprend les principes de base de l'animation tels que le mouvement, les déformations, les cadences, la mise en scène et les cycles. Ensuite, notre guide nous conseille de réaliser notre projet préalablement sur papier quadrillé, le décor d'abord puis les différents dessins qui formeront l'animation. Grâce à sa fantastique démonstration et à sa notice bien faite, "DANCING GIRL" est un logiciel tout-à-fait valable. De plus, il demeure le seul du genre sur le marché. Une fois votre dessin animé terminé, vous pouvez l'intégrer dans vos programmes Basic.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

# ACE

*Éditeur : Cascade Games*
*Auteur : Paul Laidlaw*
*Genre : arcade/simulation*
*Graphisme : ★★★*
*Intérêt : ★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Appréciation : ★★★*
*Originalité : ★★*

## Alerte

Tout le monde à son poste ! L'ennemi attaque ! Par mer, par terre, par air ! Ce n'est vraiment pas le moment de rigoler, la patrie est en danger ! Des hélicoptères, des tanks et des avions de chasse arrivent à l'assaut de notre beau pays ! Il n'y a qu'une seule personne pour nous sauver du carnage, un seul combattant digne de ce nom, un seul pilote capable d'anéantir tous ces féroces soldats qui viennent jusqu'où vous savez ! Ce héros, ce vaillant guerrier, c'est VOUS ! Trois avions de combat sont à votre disposition ainsi que trois bases aériennes alliées. Vous devrez commencer par anéantir toute la force terrestre ennemie, avant de vous attaquer à son aviation. Votre mission finale sera de couler sa flotte tandis qu'elle essaiera d'évacuer ses troupes vaincues. Alors en place pour le décollage et bon courage !

## Pilote paré pour le décollage

Voyons d'abord votre tableau de bord. Un voyant vous indique la poussée du moteur, un autre le niveau du carburant. L'altitude de l'avion vous est indiquée en pieds et la vitesse en nœuds. Une petite flèche vous signale la position de votre train d'atterrissage, un écran vous montre l'angle d'inclinaison de votre avion et le degré d'ascension ou de piqué. Reste encore le radar et la caméra de rétrovision qui permettent de repérer les ennemis et l'ordinateur de bord qu'il faut surveiller régulièrement, afin de connaître les différents messages et avertissements. Le décollage est enfantin : moteur à 150, on tire sur le manche et c'est parti ! Une fois dans les airs, on fait ce que l'on veut, selon l'avion et les armes que l'on a choisis au départ. "ACE" est un jeu d'action agréable pour défouler son agressivité et pour devenir pendant quelques temps un héros des temps modernes.

*Patrick Yoann*

# HELP!

**Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisé, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.**

## IKARI

Voici de l'aide pour tous ceux qui ont passé des nuits blanches sur Ikari Warriors. Alors, pour le tricheur, il suffit de faire quelques POKEs bien placés juste avant l'instruction CALL & FFDO dans le lanceur basic ou d'exécuter ce petit programme à la place du lanceur basic :

```
10 SYMBOL AFTER 256: MODE 0
11 FOR I=0 TO 15: READ X
12 INK I, X: NEXT
13 BORDER 2
14 MEMORY & 1AEF
15 LOAD "SCREEN.BIN", &COOO
16 LOAD "WARRIORS.BIN", &12CO
17 POKE &6EAB,&n
18 POKE &1F5A, &99
19 POKE &693A, &99
20 POKE &6914, &00
21 POKE &6915, &00
22 POKE &6916, &00
23 CALL &FFDO
24 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14
25 DATA 26,24,9,12,21,22,19
```

— Poke &6EAB, &n : n = nombre de vie dont vous voulez disposer au début du jeu. Ne pas dépasser &OD.

— POKE &6ED5, &99 : nombre de grenades au départ du jeu.

— POKE &1F5A, &00 : permet de récupérer 99 balles ou grenades après chaque passage sur un carré.

— POKE &693A, &99 : vous donne 99 grenades quand vous perdez une vie.

— Lignes 20 à 22 : Ikari devient immortel...

*Envoi de Frédéric Masson*



## KNIGHT LORE

**Une bonne bidouille...**

En jouant avec KNIGHT LORE, je me suis aperçu que la disposition des objets n'était pas vraiment due au hasard. Celle-ci répond à certaines lois que vous obtiendrez à l'aide des deux disques situés ci-après que vous devez découper et assembler. Cet assemblage est très simple : après le découpage, correct si possible, vous devez évider les parties hâchurées du disque contenant les noms d'objets. Ceci étant fait, mettez-les l'un sur l'autre et fixer les entre eux avec une punaise que vous plierez. Vous obtiendrez alors un appareil très utile pour ce jeu.

Il suffit, au début de chaque partie, de disposer le disque dans la bonne position. Par exemple : au début du jeu, le joueur remarque qu'en salle 111 se trouve un diamant, il place alors le disque de manière à ce que le nombre 111 apparaisse dans la colonne diamant et il sait alors dans quelles salles se trouvent tous les autres objets. Cela donne au joueur plus de chances de réussir.

*Luc Giberon*



## GHOSTS'N GOBLINS

**Toujours des pokes...**

Cette fois, les trois POKES suivants font en sorte que l'on ne perde jamais de vie :
POKE &509B,0
POKE&509C,0
POKE &509D,0
Si vous désirez avoir plus de vies, c'est aussi possible en faisant :
POKE &50A8, nombre de vies (0 à 255 en décimal).

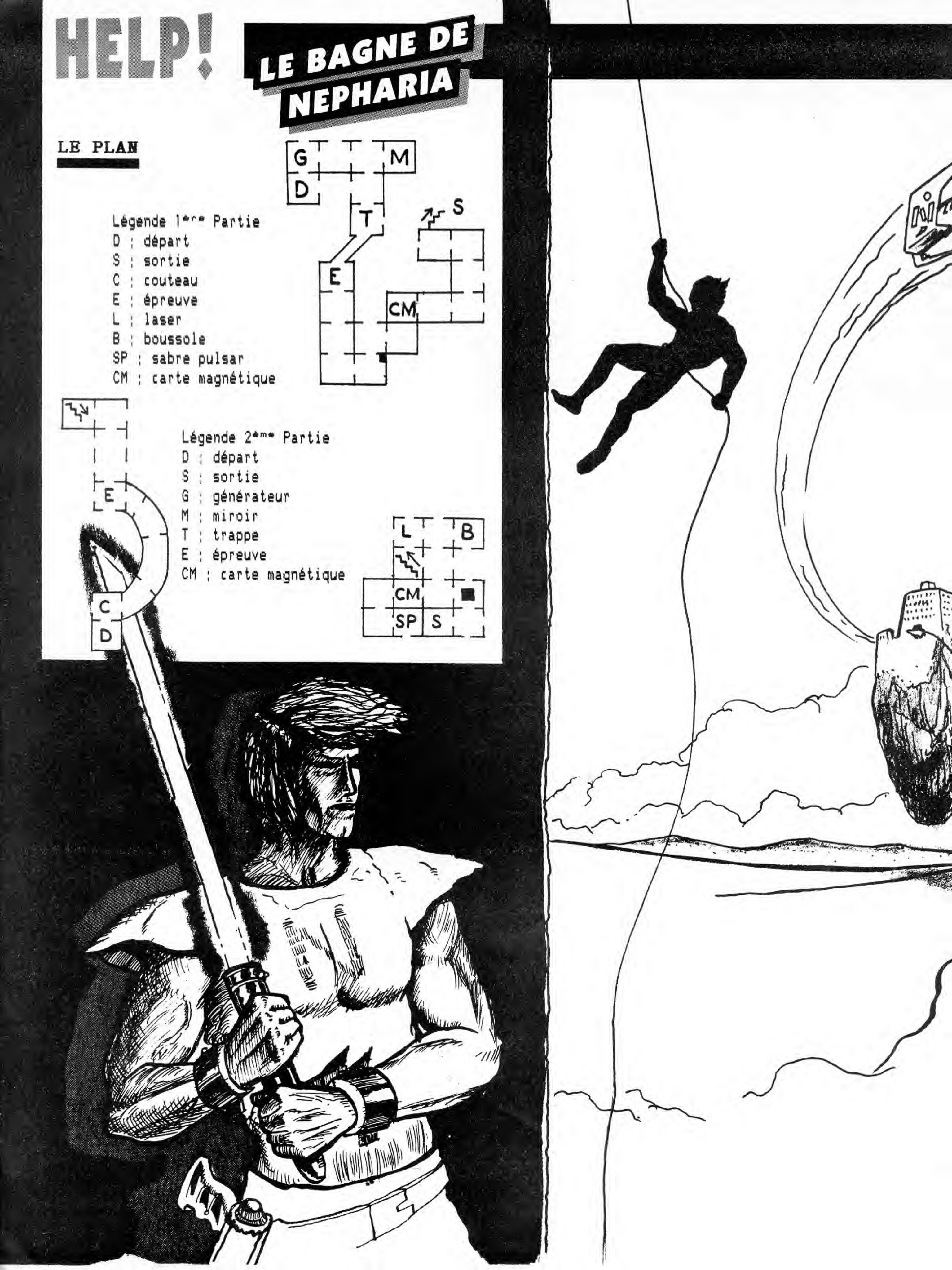
*Bernard Liège*

```
10 REM *** FIORELLO FRANCK ET PHILIPPE RIV
IER PRESENTE ***
20 REM *** 255 VIES POUR GHOSTS'N GOBLINS
***
30 MEMORY &1FFF:MODE 0:BORDER 0
40 FOR i=1 TO 15:INK i,0:NEXT
50 LOAD "p",&C000
60 FOR i=0 TO 15:READ c:INK i,c:NEXT
70 LOAD "code"
80 PRINT CHR$(7):BORDER 0,26:CALL &BB06:BO
RDER 0:PRINT CHR$(7)
90 MODE 1
100 LOCATE 8,9:INPUT "NOMBRE DE VIES (1-25
5):";a$
110 a=VAL(a$)
120 POKE 20648,a
130 PRINT:PRINT:PRINT a;"VIES":FOR i=1 TO
2000:NEXT
140 CALL 20480
150 DATA 26,13,0,15,24,6,16,2,14,1,3,11,10
,9,18,25
```

## AVANCEZ DANS ZAXX

Une fois franchie la première forteresse, pour éviter les tirs des vaisseaux spatiaux et des soucoupes volantes, il vous suffit de vous placer en bas à droite de l'écran. Pour économiser le carburant, il faut rester le plus souvent possible près du sol.

*Envoi de VEJUX Gabriel*


HELP!
LE BAGNE DE NEPHARIA
LE PLAN
G
M
D
T
S
E
CM
Légende 1ère Partie
D : départ
S : sortie
C : couteau
E : épreuve
L : laser
B : boussole
SP : sabre pulsar
CM : carte magnétique
Légende 2ème Partie
D : départ
S : sortie
G : générateur
M : miroir
T : trappe
E : épreuve
CM : carte magnétique
E
C
D
L
B
CM
SP
S



# LE BAGNE DE NEPHARIA

Il est déjà paru une solution (incomplète) du jeu du "bagne de Nepharia" dans le numéro 15 ; voici cependant la solution complète qui vous permettra grâce au plan ci-joint de passer des nuits plus calmes sur votre ordinateur.

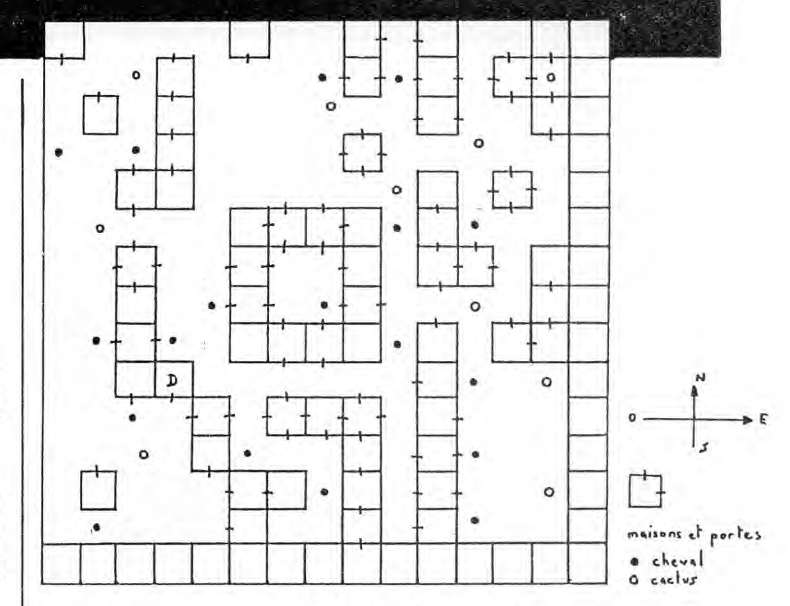
Solution première partie :

Crier ; tuer ; nord ; prendre ; couteau ; est ; nord ; nord ; nord ; nord ; nord ; devisser boîte avec couteau ; couper fil noir ; nord ; nord ; nord ; ouest ; descendre ; nord ; prendre laser ; est ; est ; prendre boussole ; ouest ; sud ; est ; est ; prendre clef ; nord ; ouest ; ouest ; prendre sabropulsar ; sud ; sud ; sud ; sud ; ouest ; est ; est ; est (chargement seconde partie)...

Solution seconde partie :

Nord ; prendre générateur ; est ; nord ; nord ; prendre miroir ; sud ; est ; nord ; nord ; montrer miroir au monstre ; nord ; nord ; nord ; ouest ; ouvrir porte ; ouest ; est ; ouest ; prendre carte ; est ; carte ; nord ; ouest ; nord ; ouest ; sabropulsar ; est ; monter ; ouvrir porte ; boussole (suivez la flèche jusqu'au vaisseau) ; monter (fin de l'aventure)...

*Alex et Bruno*




# GHOSTBUSTER

**Comment être riche facilement...**

Avoir un acompte de $238 000 sur GHOSTBUSTER, c'est possible ! Il suffit simplement, pour cela, de taper le prénom ROGER puis YES pour l'acompte et enfin 40.15.14.43 pour le numéro.

*Christophe Aerts*

# BRUCE LEE

**Astuce vitale...**

Lorsque le jeu commence, inscrivez deux joueurs (mais pas adversaires). Inutile de ramasser tous les objets, il vous suffit d'aller dans la salle la plus à droite, puis de vous mettre sous le taureau et de vous coucher (ne vous endormez pas, c'est BRUCE LEE qu'il faut coucher !). Vous accéderez ainsi dans une autre salle. En arrivant à proximité de "cavernes", montez dans celle du centre. Vous vous retrouverez alors dans une salle où se trouvent des espèces de "pompons" violets que vous prendrez (en bas à droite de la salle). Arrivez à ce stade, vous aurez alors quatre-vingt-dix-neuf vies !

*Christophe Aerts*

# GUN FRIGHT

Vous avez certainement passé des nuits blanches sur ce jeu formidable. Voici donc un peu d'air pur qui vous permettra sans nul doute d'arriver à entrevoir la solution : en appuyant sur C ou V on change la position de la ville : le nord devient sud et vice-versa. Avant de vous lancer à l'attaque, évitez de vous mesurer aux truands avec une seule balle car le temps de recharge du barillet est trop faible et vous risquez de vous faire tuer avant d'avoir dit "ouf". Pour les plus déshérités, il existe des bourses à travers la ville. Même sans argent vous avez le droit de prendre un cheval mais pas des balles. Si vous réussissez à tuer le cinquième bandit vous avez le droit de retirer des sacs de billets. Alors courage !

# JET SET WILLY II

**Deux petites pokes sympas...**

Il existe un moyen pour éliminer tous les dangers mobiles, il suffit pour cela de faire un POKE &8D86,&C9 ce qui correspond en langage machine à mettre un RET à l'adresse &8D86. On peut aussi choisir le nombre de vies que l'on désire en faisant : POKE &81F0, nombre de vies (NE PAS DÉPASSER &80).

*Bernard Liège*

# BLAGGER

**Encore quelques pokes bien placés...**

Il peut être très utile de choisir le tableau auquel on désire accéder. Il suffit pour cela de faire : POKE &7EFE,x où x désigne le N° du tableau.

POKE &7F6B,x désiré (0 à 20 en décimal).

Pour avoir plus de vies : POKE &7F06, nombre de vies (0 à 255 en décimal).

*Bernard Liège*

# GYROSCOPE

**L'immortalité...**

Normalement, au début du jeu, le joueur a neuf vies. Le problème est que ce chiffre diminue trop vite. Il existe un remède qui empêche cette diminution :

POKE &496C,&C5
POKE &496D,&57
POKE &4FAF,&CD

*Bernard Liège*






## Vous trouverez dans "Amstrad Pro":

Les news . . . . . . . . . . . . 44
CAO et Turbo Pascal 47
Systeme Expert . . . . 57
PCW Graph . . . . . . . . . 58
Rotate . . . . . . . . . . . . . . 64
Quick Mailing . . . . . 66
Rubis . . . . . . . . . . . . . . 68

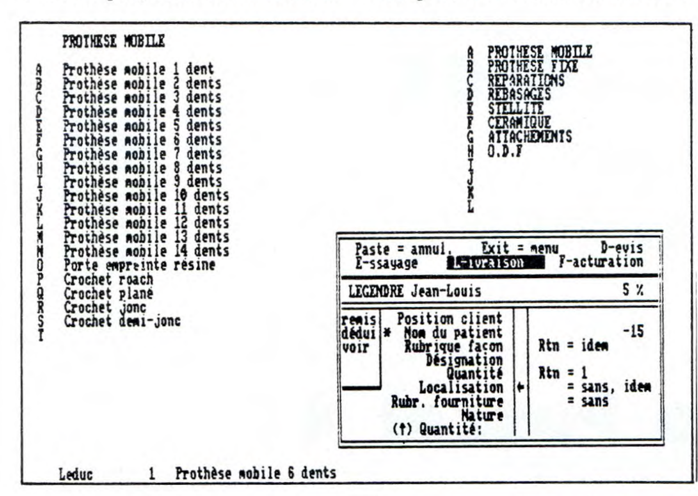
DESVERGNES 87

# NEWS

**Les mois se suivent et se ressemblent. Avec les senteurs proches du printemps, un nouvel arrivage de produits frais fait son apparition. Du logiciel ciblé à l'émulateur en passant par la petite librairie, rien ne vous sera caché du petit monde professionnel de l'Amstrad. Ouvrez bien grands vos yeux et régalez-vous...**

## Geslab : le plaisir de la roulette

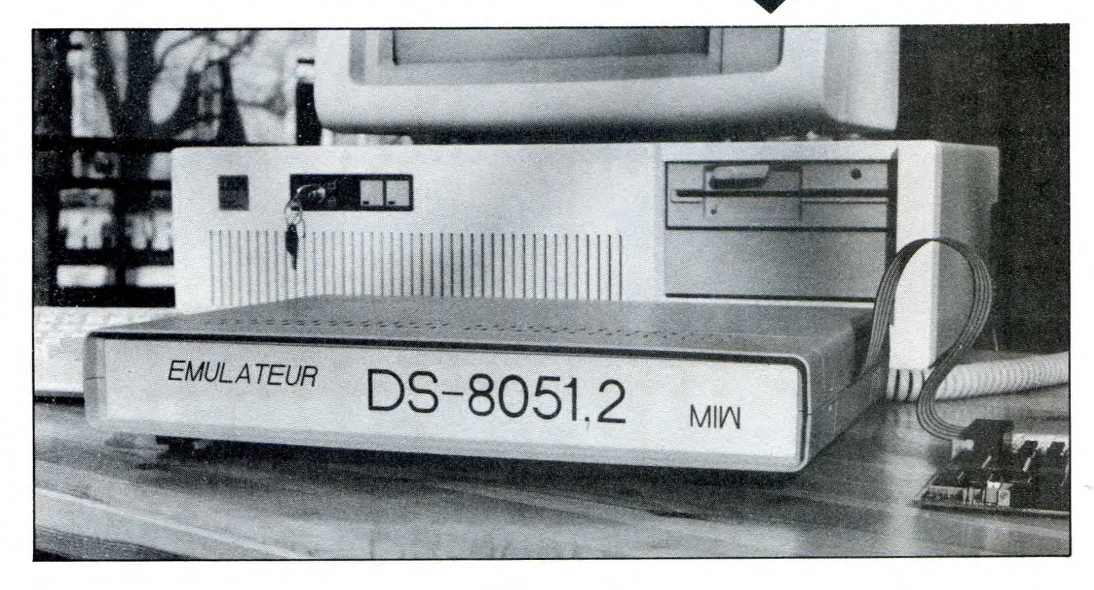
Lorsque je dis que les mois se ressemblent... je ne me trompe guère. Jugez plutôt, après un logiciel dédié aux médecins et une compta, tous deux réalisés par des "amateurs" (entendez par là, "non entrés dans le circuit professionnel"), il ne manquait plus qu'un programme de gestion de laboratoire dentaire. C'est chose faite, et bien faite de surcroît. Nous ne pouvions décemment la passer sous silence. Ce logiciel ciblé, tout comme les précédents a été réalisé en collaboration avec un prothésiste dentaire, par Monsieur Poulain, demeurant à Saint-Cyprien-plage, pour répondre à ce besoin très spécifique.
Entièrement écrit en Basic Mallard, ce programme n'en demeure pas moins relativement rapide puisque tournant uniquement sur le drive M.
Geslab offre quatre rubriques différentes : I, bons d'essayage et de livraison, facturation, devis, II, tarifs et fournitures, III, stock, IV, utilitaires.
La première comporte trois numérotations automatiques : primo, des bons d'essayage successifs pour un même patient, secondo, des bons de livraison pour un même client à compter d'un numéro initialement spécifié, et tertio, des factures à compter d'un numéro initialement spécifié. Il est à noter que la saisie des différents bons s'effectue par simple pression de quelques touches. De plus, il est possible à tout moment de modifier ou de corriger le bon en cours de saisie. Le prix des travaux y figurant est calculé par le programme en fonction du tarif. Une facture s'établit ensuite en désignant simplement le client concerné, sur la base des bons de livraison précédemment réalisés.




La seconde rubrique permet quant à elle l'insertion, la modification et la suppression des désignations et des prix, ainsi que l'impression et la revalorisation automatiques du tarif. Elle permet aussi la modification indirecte des prix lors de la réalisation d'un bon de livraison (remise ou somme à déduire).
Les deux dernières étant en elles-mêmes suffisamment explicites, nous ne nous y attarderons pas avant d'en faire un test détaillé dans nos colonnes.
Bref, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, Geslab est ce que l'on peut appeler un logiciel complet et ciblé. Assez simple d'emploi, et conçu avant tout pour le dentiste plutôt que pour l'informaticien confirmé, il devrait sans nul doute faire de nombreux adeptes. Mais voilà, il y a un léger problème, Gestab est en mal d'éditeur... Nous lançons donc un appel afin que cette grave erreur soit rectifiée le plus rapidement possible. Pour tous renseignements, s'adresser à : *M. Wilfrid POULAIN, 210 hameau des Capellans, 66750 St -Cyprin-Plage.*

## DS-8051 de MIW : tout comme un périphérique

La sortie prochaine de cet émulateur pour la famille des microcontrôleurs 8051, fait suite à un contrat passé entre la société MIW et l'Anvar. Système de développement muni d'une liaison V24, le DS-8051, une fois relié à un ordinateur PC 1512 (ou à tous les autres compatibles), fonctionne comme un périphérique.
Il comporte : assembleur page, désassembleur page, éditeur page, moniteur, interpréteur pas à pas, émulateur avec capture (sept points d'arrêt dynamique), et enfin, tracé de 256 instructions avec sept registres associés définis par l'utilisateur.
Mais là n'est pas sa seule utilité, puisqu'il sert également de premier prototype de l'application utilisateur grâce à ses 40 Koctets RAM de données et ses 32 Koctets programme logés en RAM, EPROM ou EEPROM. L'EEPROM est reprogrammée directement sur son support de fonctionnement, de façon totalement transparente pour l'utilisateur.
Bien que d'un prix relativement élevé face à la philosophie amstradiste, le DS-8051 à 19 500 F HT, reste d'un rapport qualité/prix très supérieur à la



moyenne en ce domaine.
*Le DS est distribué par MIW, 34, rue du Général-Brunet, 75019 Paris.*

## AS 1010 : l'imprimante à laser d'Ariane System

A quand l'imprimante laser à la portée de toutes les bourses ? Malheureusement, l'AS 1010 n'appartient pas encore à cette catégorie avec ses 39 000 F HT, mais il est permis de rêver ! Dotée d'une vitesse de 850 caractères par seconde pour un débit de dix pages/minute, le tout donnant une résolution époustouflante de 90 000 points par pouces au carré (12 points au mm²).
Avec ses trente-six fontes disponibles (plus celles accessibles par téléchargement), sa mémoire vive d'un méga-octet, la AS 1010 est certainement le nouveau best sur le marché.

## Xtree : l'efficacité plein pot...

L'objectif de XTREE est avant tout de faciliter le processus, — oh combien astreignant ! — de gestion des fichiers et répertoires, en proposant des commandes qui permettent d'accéder, supprimer, renommer, visualiser, déplacer, lister, copier, imprimer ou montrer un ou tous les fichiers d'un ou de tous les répertoires créés sur une disquette ou un disque dur. Sa structure très claire et ses nombreux services proposés en font un logiciel excessivement simple d'utilisation. De plus, il permet de visualiser, sous forme de schémas, tous les répertoires, sous-répertoires et fichiers stockés sur vos disques. A tout instant, il vous est possible de consulter les données statistiques affichées à la droite de l'écran. Ces dernières sont mises à jour au fur et à mesure de la réalisation des travaux.
Il est important de noter que ce logiciel permet l'accès à plusieurs commandes du DOS à partir des menus affichés à l'écran.
*XTREE est un produit ESI (Executive Systems Inc) et est distribué par Edisoft au prix de 790 F HT.*

## Maxi Dos : interface soft pour Multilink

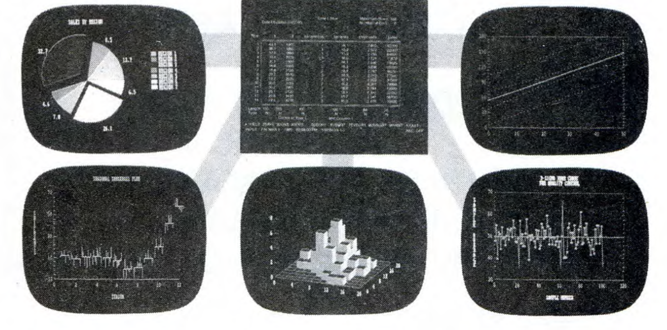
L'IHP (Informatique Haute Performance) s'étant vue pour la seconde année consécutive, confier la distribution en exclusivité pour la France des solutions réseaux et multipostes sous MSDOS, LANLINK et MULTILINK de la société américaine *The Software Link,* propose cette année Maxi Dos, permettant d'utiliser sur Minitel la plupart des logiciels fonctionnant sous MS-DOS, en multipostes multitâches. Utilisable uniquement avec Multilink Advanced, il vous permet de mettre à la disposition de vos clients, de vos commerciaux itinérants, de vos filiales ou encore de vos boutiques, les informations stockées sur votre serveur, tout en restant sous MS-DOS.

## Gest 2M : ou comment joindre le geste à la parole ?

Cette société dont les activités diverses ne se cantonnent pas à la micro-informatique, propose un parc de cinq logiciels, plus particulièrement axés vers la bureautique, et tournant sur PC et compatibles.
Gest-Stock, Gest-Fact/Gest-Cli, Gest-Compta, Gest-Paie, et enfin Gest-Boutique font réunis, un outil de premier choix sur un bureau.
*Pour tous renseignements, s'adresser à GEST 2M, rue St-Dominique, 75007 Paris.*

## Statgraphics les graphiques des années 80 pour votre PC 1512

Lorsque l'on est, comme nombre d'entre vous, amené à côtoyer les données de toutes sortes qui font de la société actuelle ce qu'elle est, c'est-à-dire foisonnante de statistiques en tous genres, il faut encore pouvoir les rendre vivantes, sinon attrayantes. Statgraphics se propose donc à cet effet de visualiser pour vous les données traitées pour éventuellement parfaire une analyse. Grâce à ce logiciel de haut de gamme qui tourne maintenant depuis 1985 sur compatible PC, vous pourrez aisément communiquer vos conclusions d'une manière rapide et convaincante.




Plus de deux cent cinquante fonctions d'analyse de données, telles que : l'analyse de variance, les modèles de régression, etc., associées à une grande variété de fonctions graphiques, comme des courbes, surfaces et histogrammes en 2 et 3 dimensions, diagrammes en bâton, etc., en font un logiciel de très haut niveau sur le plan professionnel, tout en restant d'un emploi relativement simple. En effet, entièrement piloté par des menus et questions et comportant, en outre un système d'aide à l'écran sensible au contexte, Statgraphics se veut très convivial.

Ce produit est accompagné d'un manuel pédagogique complet ainsi que d'une carte de référence. Une seule épine cependant réside dans l'achat d'un tel logiciel, son prix qui n'est rien moins que de 7 950 F HT. Il est possible d'acquérir un manuel en français pour la modique somme de 350 F HT... Un module complémentaire existe : analyse factorielle correspondance qui, lui, est commercialisé au prix de 1 500 F HT. Mais ces prix qui paraissent exorbitants ont aussi leur avantage, dans le sens ou vous bénéficiez à tout instant d'une aide téléphonique, de cours de formation, le tout par l'intermédiaire du club qui lui est particulièrement dédié.

*Statgraphics est distribué par Uniware.*

## Allegro : le traitement de texte nouveau est arrivé...

En ces heures fastes du renouveau informatique, rares sont les produits qui inspirent une réelle envie de travailler. Allegro vient donc à point nommé apporter le petit air de fête qui nous manquait tant sur PC 1512 et compatibles PC. Bien que de vocation professionnelle, ce traitement de texte n'en est pas moins d'une simplicité stupéfiante. Les modalités de son fonctionnement, plus particulièrement basées sur l'utilisation de menus successifs hiérarchisés garantissent une utilisation aisée, tout en offrant de nombreuses fonctions de composition, édition, mise en page et configuration d'imprimante. En fait, une heure suffira amplement à vous garantir une parfaite maîtrise des fonctions de base, lesquelles permettent à elles seules la création et l'édition d'un texte.

Allegro est composé d'un mémento complet structuré qui vous permettra de retrouver rapidement la réponse à une question (le manuel devient dès lors inutile), et qui de plus, est accessible à tout moment de la saisie d'un texte. La construction irréprochable de l'écran de travail permet une visualisation d'une grande partie du texte en cours de composition : 24 lignes sur 80 colonnes réservées au texte, et une fonction spéciale offre la possibilité de consulter simultanément les textes stockés sur disque.

Ce traitement de texte qui, s'il n'est pas à proprement parler révolutionnaire dans sa forme, mérite tout au moins quelques éloges du fait même de sa convivialité poussée.

*Allegro est édité par Cedic/Nathan au prix modique de 498 F TTC.*

## La bibliothèque de Cedic/Nathan

Deux livres nouveaux sont à l'honneur en ce beau mois de mars, à commencer par *"Le Guide pratique d'Open Access"*, de Stragest. Cet ouvrage de 168 pages et livré avec deux disquettes d'application a été écrit par des utilisateurs, pour des utilisateurs, donc est doté d'explications claires et précises pour acquérir une parfaite maîtrise du progiciel intégré qu'est Open Access. Divisé en deux parties distinctes, ce livre se propose de vous aider à dépasser le stade d'une pratique acquise sur quelques logiciels standard. La première partie traite des différentes fonctionnalités du programme concerné : base de données, tableur, traitement de textes et de graphes, tandis que la deuxième prépare au développement de vos propres applications au moyen d'exemples de gestion opérationnels. Les thèmes abordés dans cet ouvrage tiennent compte d'une progression suivie dans la complexité.

Le second ouvrage est : *"CD Rom - Le nouveau papyrus"* de Bernard Prost. Cette bible de 448 pages est en fait l'histoire de l'évolution technique qui a amenée du disque-compact au CD Rom. La première partie du livre est consacrée aux problèmes techniques liés à ce disque dur révolutionnaire, tandis que la seconde, plus accessible aux non initiés, aborde les problèmes humains, tels que : les projets, le marché, etc.

*Ces deux ouvrages sont commercialisés respectivement au prix de 395 et 280 F.*



# C.A.O. et TURBO-PASCAL

## Troisième partie

**Poursuivant l'étude de notre programme de C.A.O., nous allons développer aujourd'hui les modules permettant de dessiner une droite sous contraintes, et d'effectuer un zoom, ce qui nous permet d'étudier au passage un algorithme de coupe par une fenêtre (Clipping).**

Vous constaterez que la liste source du programme a pris une taille respectable, nous l'avons donc tronçonnée en plusieurs fichiers à inclure. Pour être bien clair, et vu les modifications réalisées depuis le mois dernier nous avons pris la décision de vous redonner la liste intégrale du programme, un examen attentif vous permettra de récupérer un certain nombre de lignes de la liste précédente si vous avez eu le temps de la recopier. Vous remarquerez la présentation inhabituelle de la liste, chaque ligne débutant par un numéro suivi de : (deux points). Vous ne les recopiez pas en Turbo-Pascal, vous débutez obligatoirement la frappe de la liste après les "deux points". Cette façon de vous présenter le programme permet de faciliter les explications de chacune des procédures.

### Programme principal CAO3.PAS

Le fichier de cette liste de 389 lignes est appelé CAO3.PAS, et comprend trois parties principales : la partie 1 (lignes 7 à 89) concerne le définition des variables globales, c'est-à-dire les variables dont la valeur est connue et modifiable par l'ensemble des instructions du programme Turbo-Pascal. La partie 2 (lignes 91 à 294) concerne la définition des procédures, y compris celles qui sont physiquement enregistrées dans des fichiers séparés, et dont le contenu sera "inclus" dans la source au moment de la compilation (revoir votre notice Turbo-Pascal pour les directives de compilation). Enfin la partie 3 (lignes 296 à 389) représente le corps du programme. Nous vous rappelons au passage que vous devez toujours regarder la fin d'une liste en Pascal pour en obtenir le "DÉBUT LOGIQUE".

### La compilation de la source

Avant d'entrer dans le détail des opérations effectuées par le programme, nous allons préciser les opérations à effectuer pour compiler la source présentée à la suite. En premier, créer les différents fichiers avec l'éditeur de textes de Turbo-Pascal, en recopiant les instructions figurant après les deux points qui suivent le numéro de la ligne. Pour compiler l'ensemble de ces fichiers, amener le contenu du fichier CAO3.PAS en mémoire avec la commande W, puis valider la commande O (pour Option), choisir C pour compiler sur disque et tapez Q pour revenir au menu des commandes, ce qui vous permet enfin de lancer la compilation avec C. La compilation sur disque est indispensable vu la taille du programme.
Le programme CAO3 commence par attribuer des valeurs par défaut à certains paramètres, par exemple il impose qu'une visée de début ou de fin d'une droite sera au nœud le plus proche de la grille de saisie (Vis1 et Vis2) cette grille étant au pas de 10 mm horizontal par 10 mm vertical (unités monde réel, revoir la partie 2 dans Amstrad Magazine n° 20, à ce sujet), les variables Pgx et Pgy se chargent de cette contrainte, puis quelques variables de service sont initialisées, en particulier la variable Tol qui fixe la distance maximale entre la position du curseur et un point du plan (ou une entité) pour que celui-ci soit validé (unité : le pixel écran).
Ensuite la procédure IniTxtMen (dans le fichier FORMAT.INC) est appelée pour initialiser le texte de chacune des commandes disponibles. Nous avons adopté le principe du choix par arborescence pour effectuer une opération. Au départ du programme, le contenu du tableau Tm est affiché dans les cases choix à droite de l'écran (revoir la partie 2 de notre article). Pour l'instant il y a deux options possibles : Zoom ou Entité. La validation de l'une de ces cases va provoquer l'affichage des sous-options disponibles, dont le texte se trouve dans le tableau bidimensionné Tsm (Tableau Sous Menu), et dont le premier indice correspond au numéro de la commande principale et le second au numéro de la commande de deuxième niveau disponible. Par exemple l'affichage du texte de la commande permettant de dessiner un arc de cercle est effectué par la lecture du tableau Tsm°2,3§, car cette commande est atteinte en choisissant l'option principale 2 et la sous-option 3. Vous voyez donc qu'il est très facile de modifier ou d'ajouter des options, au niveau de l'affichage. C'est cette procédure qui s'en occupe.

### Créer un nouveau plan ou modifier un plan existant

La procédure MenuDépart (dans le fichier DEPART.INC) récupérée intégralement de la partie 2 de notre article, affiche le message permettant à l'utilisateur de créer un nouveau plan ou de modifier un plan existant, la variable Choix prend les valeurs N,R ou F en sortie de procédure.
Une remarque en passant sur les manipulations à effectuer pour transférer des lignes d'un fichier à l'autre avec l'éditeur de Turbo-Pascal. Prenons l'exemple du transfert de la procédure Menu-Départ depuis le fichier CAO2.PAS que vous avez créé le mois dernier, vers le fichier DEPART.INC à créer ce mois-ci. Chargez CAO2.PAS avec la commande E, positionnez le curseur sur P de "Procédure Menu-Départ" appuyez simultanément sur les touches CONTROL-K-B (marque de début de bloc), placez le curseur sur la ligne qui suit le End ; de fin de procédure et appuyez simultanément sur les touches CONTROL-K-K (marque de fin de bloc), appuyez alors simultanément sur les touches CONTROL-K-W (écriture du bloc défini ci-dessus sur la disquette). L'éditeur demande le nom du fichier récepteur, donner TAMPO par exemple, si ce fichier existe déjà, l'éditeur vous demande l'autorisation de supprimer le contenu actuel avant de procéder à l'écriture du bloc (qui n'est pas modifié dans la liste d'origine).
A partir de là, chargez le fichier récepteur DEPART.INC avec les commandes W et E, positionnez le curseur au début de la première ligne et appuyez simultanément sur les touches CONTROL-K-R (lecture de bloc sur la disquette) en donnant le nom du fichier TAMPO. Le bloc prend place en début du fichier avec un affichage inverse, pour obtenir un affichage normal appuyez sur CONTROL-K-H.
Nous trouvons ensuite un aiguillage qui permet de traiter les cas nouveaux plan ou reprise. La différence entre ces deux traitements étant minime, nous ne détaillerons que le cas nouveau plan.

### Créer un nouveau plan en détail

La procédure Nomplan (dans DEPART.INC) est à recopier de la partie 2 de notre article, et fournit le nom et numéro de stockage du plan à créer.
La procédure Lecform (dans le fichier FORMAT.INC) permet de choisir le format du plan entre AO et A4, d'initialiser les variables de ses dimensions, de

définir la position des marques des plis (voir la procédure Format), de choisir son orientation (un format rectangulaire a deux possibilités de placement), et de réserver l'emplacement du cartouche éventuel (remarquer au passage que cette facilité ne se rencontre pas souvent avec les logiciels du commerce !).

La procédure Ecran (dans FORMAT.INC) dessine le cadre général de saisie en utilisant les variables avec unités en pixels, initialise les variables de définition du coin inférieur gauche et du coin supérieur droit du cadre, limites du dessin en unités pixels pour la représentation dans la zone des menus d'une image donnant la position de la partie de dessin représentée à l'écran, dans le plan général, lorsque l'on utilise le zoom. C'est très pratique pour savoir où on en est. Cette facilité ne se rencontre pas couramment.

La procédure MenuGen (dans FORMAT.INC) écrit le texte des commandes disponibles au démarrage, la valeur 0 du paramètre force l'écriture, la valeur 1 force l'effacement. La procédure Cadre (dans FORMAT.INC) dessine le cadre du plan au format désiré, dessine les marques de plis et éventuellement le cartouche. Arrivé à ce stade l'écran représente le papier posé sur une planche à dessin. Nous trouvons ensuite un ensemble d'instructions, des lignes 314 à 344, dont le but est de faire préciser l'échelle de représentation à utiliser, avec tous les contrôles nécessaires, puis d'afficher celle-ci en partie basse de la zone des menus. Revoir au besoin l'article du mois dernier qui a détaillé ces différentes fonctions.

La procédure Grille (dans PZOOM.INC) nous permet d'introduire la notion de saisie sous contrainte. La visée d'un point du plan à l'aide du curseur piloté par la souris, est tributaire de la définition de l'écran en pixels. Dans notre cas, la longueur d'un plan au format A0 par exemple, est représentée par une droite de 560 pixels. Cela veut dire que la résolution est de 1180/560 = 2.1 mm en unités dessin (une unité dessin = unité réelle : échelle). Il est impossible dans ces conditions de positionner directement une droite en respectant des dimensions imposées, ce qui pourtant est l'objectif fondamental du dessinateur. La saisie sous contrainte va nous permettre d'établir des règles de correspondance entre le positionnement visuel du curseur graphique et l'objectif dimensionnel à atteindre.

Parmi les différentes solutions, nous avons la grille de saisie (les autres solutions seront étudiées plus tard). Le principe est le suivant : la position du curseur étant validée, on force les coordonnées de la visée, transformées au préalable en unités monde réel, à prendre celles du nœud de grille le plus proche. Cette opération est effectuée par les instructions des lignes 254 à 260 de la procédure "Saisdroite" se trouvant dans le fichier SAISIE.INC dont la liste sera publiée le mois prochain. Nous trouverons des instructions permettant d'imposer un pas de grille en abscisse et en ordonnée (X et Y peuvent être différents), et l'utilisateur a le choix d'imposer le départ d'un vecteur, ou sa fin, ou les deux, sur le nœud le plus proche de la grille.

Toutes ces notions seront détaillées plus tard, en attendant, nous en sommes toujours au démarrage du traitement. Le programme attribuant des valeurs par défaut aux pas de grille (variables Pgx et Pgy vues plus haut), la procédure "Grille" se charge de dessiner celle-ci. Cette procédure se trouve dans le fichier PZOOM.INC dont la liste sera publiée le mois prochain. Nous allons expliquer les grandes lignes du fonctionnement. L'origine de la grille est imposée confondue avec l'origine du plan, ce qui permet d'avoir une position de nœud invariable sur le plan quelles que soient la position et la taille de la fenêtre d'affichage écran (Zoom). Les lignes 144 à 153 permettent de calculer les coordonnées du point de grille situé à l'angle inférieur gauche et à l'angle supérieur droit dans les limites de la fenêtre d'affichage (calculées en unités monde réel), avec vérification de non débordement par rapport aux limites de plan papier (lignes 151 à 153). Les instructions des lignes 155 à 164 calculent le pas horizontal et vertical de la grille en introduisant la contrainte suivante : le pas ne doit pas être inférieur à une certaine valeur (ici 15 pixels) en-dessous de laquelle la lisibilité de l'écran n'est plus bonne (à la limite, une grille au pas de 1 pixel donne un écran blanc !). Nous pouvons maintenant calculer le nombre de droites verticales et horizontales à dessiner puis générer un tableau Y comportant les ordonnées de chacune des barres horizontales (pour accélérer le dessin de la grille), voir les lignes 166 à 171. Enfin nous trouvons une double boucle permettant de dessiner successivement pour chaque colonne (I variant de 1 à Nfx colonnes), les Nfy lignes de points dont l'ordonnée se trouve dans le tableau Y[J], voir les lignes 173 à 180. En fin d'exécution de cette procédure "Grille", l'écran matérialise chaque nœud de grille par des points, et donne dans les variables Npax, Npay le nombre de pas de la grille réelle existant entre les points dessinés pour tenir compte de l'impératif de clarté expliqué plus haut, valeurs affichées dans la zone d'état comme expliqué plus loin.

L'importance de notre étude, et pour éviter de monopoliser toutes les pages de la revue, nous oblige à arrêter ici les explications, et de couper en deux parties la liste complète du programme. Rendez-vous au mois prochain pour la suite, en attendant vous avez le temps de taper et de vérifier chacun des fichiers listés à la suite. C'est promis, il n'y aura pas de modifications.

*Pierre Squelart*

```
====== FICHIER CAO3.PAS ======
==============================
 1 : Program Cao3;   { illustration de l'article C.A.O et Turbo-Pascal Partie 3}
 2 :
 3 : Label 1,100;
 4 :
 5 : {$I Param.inc} { fichier des parametres dependants de la machine }
 6 :
 7 : Type
 8 :    En = array[1..9] of integer; { tableau des entites }
 9 :    no = array[1..2] of real;    { tableau des noeuds  }
10 :
11 : Var
12 :    Choix : Char;
13 :    Nompl : String[50];  { Nom du plan              }
14 :    Numpl : Integer;     { Numero de plan           }
15 :    Texte : String[30];  { Chaine des messages      }
16 :    Status: String[38];  { Chaine alpha des etats   }
17 :    Zalpha: String[50];  { Zone de manoeuvre alpha }
18 :
19 :    Xd,Yd : Integer;     { debut ruban }
20 :    Xc,Yc : Integer;     { position curseur }
21 :    Xp,Yp : Integer;     { position precedente }
22 :    Bout1,Bout3,Bout4 : Integer; { codes boutons souris}
23 :
24 :    Xr,Yr : Real;        { monde reel }
25 :    Xf,Yf : Integer;     { coordonnees format plan }
26 :    Xe,Ye : Integer;     { coordonnees ecran }
27 :    Form  : Integer;     { no format Ax plan }
28 :    I,J,K,L:Integer;     { variables generales }
29 :    A_,B_,C_ : Real;      { variables generales }
30 :    Lplan : Integer;     { Longueur du plan }
31 :    Hplan : Integer;     { Hauteur du plan  }
32 :    Plih  : Integer;     { Pli horizontal   }
33 :    Pliv  : Integer;     { Pli vertical     }
34 :    Orient: Integer;     { Orientation plan }
35 :    Cartou: Integer;     { presence cartouche }
36 :    Lcart : Integer;     { Longueur cartouche }
37 :    Hcart : Integer;     { Hauteur            }
38 :    Echpe : Real;        { ECHelle Plan-Ecran }
39 :    Ech   : Real;        { ECHelle objet-plan }
40 :
41 :    Entit : En;          { Variable Entite    }
42 :    Tentit: Array[0..Nbemax] of En;  { tableau des entites }
43 :    Noeud : No;          { Variable Noeud X,Y }
44 :    Tnoeud: Array[1..nbnmax] of No;  { tableau des noeuds  }
45 :    DerNd : Integer;     { Dernier no noeud actif }
46 :    Fiche : File of En; { fichier des entites }
47 :    Fichn : File of No; { fichier des noeuds  }
48 :    Nbent : 1..Nbemax;  { Nb entites en cours }
49 :    Nbn   : 1..Nbnmax;  { Nb noeuds en cours  }
50 :    Fichnom: Text;       { Fichier type Texte  }
51 :
52 :    Tm    : Array[1..8] Of String[8];         { Menu pour partie 3 }
53 :    Tsm   : Array[0..8,1..8] Of String[8];
54 :    Nlsm  : Array[0..8] Of Byte; { Nb lignes sous-menu }
55 :
56 :    Nc    : Integer;  { no case choisie }
57 :    Fxmi,Fymi : Integer; { Angle inf gauche Fenetre limite dess unites papier }
58 :    Fxma,Fyma : Integer; { Angle sup droit  Fenetre limite }
59 :    Cxmi,Cymi : Integer; { Angle inf gauche Cloture unites papier (Zoom)}
60 :    Cxma,Cyma : Integer; { Angle sup droit  Cloture }
```

```
    Fzgx,Fzgy : Integer; { Angle inf Gauche Image zoom dans menu }
    Fzdx,Fzdy : Integer; { Angle sup Droit }
    Pzgx,Pzgy : Integer; { Angle inf gauche position Zoom dans image }
    Pzdx,Pzdy : Integer;
    Piz       : Byte;    { code Presence zoom dans image }
    Ax,Bx : Real;  { Coefficients pour calcul fenetre }
    Ay,By : Real;
    Zom   : Array[1..5,1..4] Of Integer; { 5 profond. Zoom: x,y min x,y max }
    Nprz  : Integer;                        { Nb Profondeurs Zoom Maxi=5 }

    Bg,Bd : Byte;  { Code binaire Gauche,Droite pour coupe hors ecran }
    Bb,Bh : Byte;  { Bas,Haut }
    B,Cpl : Byte;  { Code bin et Code plume haute ou basse }
    x8,y8 : Integer;
    B8    : Byte;
    Bg8,Bd8 : Byte;
    Bb8,Bh8 : Byte;
    Xg8,Xd8 : Byte;
    Xb8,Xh8 : Byte;
    x9,y9 : Integer;
    B9    : Byte;
    Bg9,Bd9 : Byte;
    Bb9,Bh9 : Byte;
    Style   : Integer; { style de representation d'une droite }
    Xdd,Ydd : Integer; { coordonnes Debut Droite actuel }
    Vis1,Vis2 : Byte;  { code type visee 1 et 2 }
    Pgx,Pgy : Real;    { pas de la grille x,y   }
    Npax,Npay:Integer; { Nb pas affiches de la grille }
    Tol     : Integer; { tolerance visee en pixels }

{$I Dutilgr.inc} { fichier des outils graphiques              }
{$I Util.inc}    { procedures de coupe d'une ligne par cloture }
{$I Depart.inc}  { choix initial                              }
{$I Pzoom.inc}   { procedures pour Zoom                       }
{$I Format.inc}  { Ecran de depart                            }

{---------------------------}

Procedure Ncase(Var Nc:Integer);  { Donne No case menu visee par le curseur }
Begin                             { en sortie Nc<0 Hors zone menu,  Nc=0 case Fin }
Nc:=-1;
If (Xc>=Xue) Or (Yc>=Yue) Then
   Begin  { curseur dans zone menu ou zone message }
   If (Xc>=Xue) And (Yc>=Ynon) Then Nc:=0
   Else
      Begin
         If (Yc>Youi) And (Yc<Ynon) Then
            Nc:=10-((Yc-Youi) div (Ycase*2)); { curseur dans zone menu }
      End;
   End;
End;  { Fin de Ncase }

{---------------------------}

Procedure Efzgr;   { Efface Zone Graphique }
Begin
   FenGr(0,0,Xue-1,Yue-1);  { Init fenetre utile }
   Efgr;                    { L'efface           }
   Fengr(0,0,Xue-1,Yue-1);      { Restaure fenetre ecran }
End;  { Fin efface zone graphique }

{---------------------------}

Procedure Attribut; { decode l'attribut de representation d'une entite }
Begin
   ModeGr(0); { mode ecrit }
   Style:=0; { provisoirement force au style trait plein }
End; { fin de Attribut }

{---------------------------}

Procedure Droite; { Dessin entite droite }
Var
   Nd,Nf:Integer;
   X,Y  :Integer;
Begin
   Attribut; { attribut dessin }
   If Entit[5]=0 Then Nd:=Entit[3] Else Nd:=Entit[5]; { Noeud debut }
   If Entit[6]=0 Then Nf:=Entit[4] Else Nf:=Entit[6]; { Noeud fin   }
   X:=Rpx(Tnoeud[Nd,1]);
   Y:=Rpy(Tnoeud[Nd,2]);
   Move(x,y);

   X:=Rpx(Tnoeud[Nf,1]);
   Y:=Rpy(Tnoeud[Nf,2]);
   Draw(x,y);
End; { fin de Droite }
```

```
{----------------------------}

{$I Zoom.inc}  { les fonctions du zoom }

{----------------------------}

{$I Saisie.inc} { saisie d'un entite }

{----------------------------}

Procedure Entite;
Label 1,100;
Begin
Menugen(1);   { Efface menu general }
1: Menupar(0,2); { Ecrit menu particulier commande 2}
   Texte:='CHOISIR UNE ENTITE';
   Message;
   Nc:=-1;
Repeat
   Souris;
   If (Xc>Xue) And (Yc>Ynon) Then Goto 100;
   Ncase(Nc);
Until Nc>0;

Case Nc Of
  1 : SaisDroite;
  2 : SaisCercle;
  3 : SaisArc;
  4 : SaisArrond;
  5 : SaisChanf;
  6 : Viseel;
  7 : Visee2;
  8 : Styl;
End;
Goto 1;

100:
Menupar(1,2); { Efface menu particulier commande 2 }
Menugen(0);   { Restaure menu general }

End;   { Fin de Entite }

{----------------------------}

Procedure Decode(Var Nc:Integer);  { Decodage position curseur Xc,Yc }
Begin                              { en sortie Nc<0 hors zone Menu   }
   Ncase(Nc); { no case visee par curseur }
   If Nc>0 Then
      Begin
            case Nc Of
               1 : Zoom;
               2 : Entite;
               3 : Viseel;
               4 : Visee2;
               5 : Styl;
            End; { de Case}
      End;
End;   { Fin de Decode }

{----------------------------}

Procedure Saisie;
Label 10;

Begin
10:
Texte:='CHOISIR UNE COMMANDE';
Message;
Souris;     { souris activee donne position du curseur Xc,Yc }
Decode(I);  { decode position validee }
If I<>0 Then Goto 10;

End;  { Fin de Saisie }

{----------------------------}

Procedure Codeprenom;  { Pour identification base de donnee }
Begin
   Str(Numpl,Zalpha);        { Place dans Zalpha le no de plan en caracteres }
   Zalpha:='00'+Zalpha;      { Ajoute deux zero devant }
   Zalpha:=copy(Zalpha,length(Zalpha)-1,2); { prend les 2 derniers caracteres }
End; { fin de Saisie }

{----------------------------}

Procedure Stocke;
Begin

   Entit[1]:=0;      { Code Cadre et ses parametres }
   Entit[2]:=Form;   { No Format  }
   Entit[3]:=Orient; { Orientation }
   A_:=Ech*10;
   Entit[4]:=Trunc(A_+0.5); { Echelle }
   Entit[5]:=Cartou; { code presence cartouche    }
   Tentit[0]:=Entit;

   Codeprenom;
   Texte:='Entitgr.D'+Zalpha;
   Assign(Fiche,Texte); { affectation du fichier de nom 'Texte' }
   Rewrite(Fiche);      { Creation du fichier      }
   For I:=0 to Nbent Do
      Write(Fiche,Tentit[I]);
   Close(Fiche);

   Texte:='Entitgr.T'+Zalpha; { formation du nom de fichier }
   Assign(Fichnom,Texte);   { affectation du fichier type texte }
   Rewrite(Fichnom);
   Write(Fichnom,Nompl);
   Close(Fichnom);
End;  { Fin de Stocke }

{----------------------------}

Procedure Lecture;
Begin
   Codeprenom;  { formation de la finale du nom des fichiers }
   Texte:='Entitgr.D'+Zalpha;
   Assign(Fiche,Texte);
   Reset(Fiche);   { Pour lecture }
   Nbent:=-1;      { 1ere entite = 0 = generalites }
   While not Eof(Fiche) Do Begin
      Nbent:=Nbent+1;  { Nb entites lues }
      Read(Fiche,Tentit[Nbent]);
      End;
   Close(Fiche);
   Texte:='Entitgr.T'+Zalpha;
   Assign(Fichnom,Texte);
   Reset(Fichnom);
   Read(Fichnom,Nompl);
   Close(Fichnom);
End;  { Fin de Lecture }

{----------------------------}

Procedure Reprise;  { Initialise toutes les variables D'un plan }
Begin
      Entit :=Tentit[0];
      Form  :=Entit[2];
      Orient:=Entit[3];
      Ech   :=Entit[4]/10;
      Cartou:=Entit[5];
      Cartouche(Cartou);
      Piz:=0;
End;  { fin de Reprise}

{-----------------------------------------------------------}

Begin  { programme principal }

Vis1:=1;  Vis2:=1;  { visee sur grille }
Pgx :=10; Pgy :=10; { pas de la grille unit monde reel }
Nbn:=0;  Nbent:=0;{ initialise nb noeuds et nb entites }
Dernd:=0;          { dernier no noeud actif }
Tol:=10;           { tolerance de visee en pixels }

IniTxtMen;
MenuDepart;
Case choix of
   'N' : Begin
            NomPlan;    { lecture Nom et No du plan }
            Lecform;    { lecture Format du papier et init Zoom de base }
            Ecran;      { dessin de l'ecran          }
            Menugen(0); { ecriture menu general      }
            Cadre;      { dessin du cadre papier     }

            Texte:='ACCORD DISPOSITION (OUI-NON)';
            Message;
            Reponse(I);

            If I=1 Then
               Begin

               Repeat
                  I:=0;
                  Texte:='Echelle du plan (10 pour 1/10)';
                  Message;
```

```
                        DebEtat;
                        Readln(A_);
                        If A_>0 then
                        Begin
                           B_:=(Lplan-200)*A_/10;
                           C_:=(Hplan-200)*A_/10;
                           Str(B_:9:2,Zalpha);
                           Status:='dim. dessin='+Zalpha;
                           Str(C_:9:2,Zalpha);
                           Status:=Status+Zalpha;
                           Etat; { affiche dimensions maxi dessin }
                           Texte:='ACCORD DIM MAXI (OUI-NON)';
                           Message;
                           Reponse(I);
                        End;
                     Until I=1;
                     Ech:=A_/10;
                     Gotoxy(72,25);
                     I:=Trunc(A_);
                     write('E=1/',I);
                     Grille;   { affiche la grille de fond }

                     Saisie;   { la partie 'NOBLE' du programme DAO }
                     Stocke;   { conserver son travail est utile    }
                     End;
               End;
      'R' : Begin
               Repeat
                  Writeln;
                  Write('Donnez le numero de plan de l''ancien dessin (0 a 99) ');
                  Readln(numpl);
               Until Not((Numpl<0) or (Numpl>99));
               Lecture;    { recupere travail precedent}
               Writeln; Writeln('Titre de ce dessin');
               Writeln(Nompl);
               Writeln; Writeln('Accord Oui-Non (O ou N)');
               Readln(Choix);
               If (Choix='o') Or (Choix='O') Then
               Begin
                     Reprise;    { mise a jour des variables }
                     Ecran;      { dessin de l'ecran         }
                     Format;     { calcul parametres format  }
                     Orform;     { orientation format        }
                     Cartouche(cartou);
                        Menugen(0);
                        Gotoxy(72,25);
                        I:=Trunc(Ech*10+0.5);
                        write('E=1/',I);
                     Redes;      { ancien dessin }
                     Saisie;     { pour modifier l'existant  }

                     Texte:='No stock nouv plan (0 a 99) =';
                     Message;
                     Repeat
                        Gotoxy(33,1);
                        Write('
                        Gotoxy(33,1);
                        Readln(Numpl);
                     Until not((Numpl<0) or (Numpl>99));
                        Stocke;
                  End;
            End;
End;
   Clrscr; { efface ecran }
End.
```

```
                ====== FICHIER DEPART.INC ======
                ================================

Procedure MenuDepart;
Begin
Repeat

   Clrscr; {efface ecran }
   Writeln('         ---------------');
   Writeln('         ! C . A . D. !');
   writeln('         ---------------');
```

```
   Writeln;
   Writeln;
   writeln('Nouveau dessin..........(N)');
   Writeln;
   Writeln('Reprise ancien dessin...(R)');
   Writeln;
   writeln('Fin de traitement.......(F)');
   writeln;
   Writeln('----------------');
   write ('Votre choix...=');
   readln(choix);
   if choix>='a' then choix:=chr(ord(choix)-32);
Until (choix='N') or (choix='R') or (choix='F');
end; {fin de MenuDepart}
{----------------------------}
Procedure Nomplan;
Begin
   Clrscr;
   Writeln('<--Donnez le nom du nouveau plan (50 car. max) -->');
   Readln(Nompl);
   Repeat
      writeln;
      write('Et son numero (0 a 99) = ');
      Readln(Numpl);
   Until Not((Numpl<0) or (Numpl>99));
End;  { Fin de Nomplan }
{----------------------------}
Procedure Message;
Begin
   Gotoxy(1,1);
   write('                              '); {30 blancs}
   Gotoxy(1,1);
   Write(Texte);
   Gotoxy(1,1);
End;   { Fin de Message }
{----------------------------}
Procedure DebEtat; { curseur alpha au debut zone etat }
Begin
   Gotoxy(33,1);
   write('                                      ');  {38 blancs}
   Gotoxy(33,1);
End;
{----------------------------}
Procedure Etat;
Begin
   DebEtat;
   write(Status);
End;   { Fin de Etat }
{----------------------------}
Procedure Reponse(Var J:Integer);  { J=0 en sortie si curseur valide zone NON }
Begin                              { J=1 si validation zone OUI }
   Xc:=Xue+(Xme-Xue) div 2;    { position depart du curseur }
   Yc:=Yme div 2;
   Repeat
      Souris; { donne Xc,Yc position validee du curseur }
   Until (Xc>Xue) And ((Yc>Ynon) Or (Yc<Youi));
   if Yc>Ynon then J:=0 Else J:=1;
End;   { Fin de Reponse }
```

```
====== FICHIER FORMAT.INC ======
================================
```

```
Procedure Format;  { calcul des parametres du format du plan }
Begin
   Case Form Of
      0 : begin
             Lplan:=11880;  { unites: dixieme de mm }
             Hplan:=8400;
             Plih :=2970;   { pli horiz }
             Pliv :=2100;   { pli vert. }
          end;
      1 : begin
             Lplan:=8400;
             Hplan:=5940;
             Plih :=2100;
             Pliv :=2970;
          end;
      2 : begin
             Lplan:=5940;
             Hplan:=4200;
             Plih :=2970;
             Pliv :=2100;
          end;
      3 : begin
             Lplan:=4200;
             Hplan:=2970;
             Plih :=2100;
             pliv :=2970;
          end;
      4 : begin
             Lplan:=2970;
             Hplan:=2100;
          end;
   End; {de case}
End;  { fin de Format }
{----------------------------}
Procedure Orform;  { Orientation Format }
Begin
   If Orient=2 then Begin
      I:=Lplan; Lplan:=Hplan; Hplan:=I;  { inversion dimensions du plan }
      I:=Plih ; Plih :=Pliv ; Pliv :=I;
      End;
   Nprz:=0; { debut initialisation Zoom Origine }
   Cxmi:=0;
   Cymi:=0;
   Cxma:=Lplan;
   Cyma:=Hplan;
   Czoom;      { calcul parametres Zoom }
   Fxmi:=Cxmi; { Fenetre plan en unites papier }
   Fymi:=Cymi;
   Fxma:=Cxma;
   Fyma:=Cyma;
   Cloture(Fxmi,Fymi,Fxma,Fyma); { calcul parametres zoom actif de depart }
End; { fin de Orform }
{----------------------------}
Procedure Cartouche(I:Integer); { dimensions du cartouche }
Begin
If I=1 Then
   Begin
   Lcart:=1900;  { Longueur cartouche en dixieme de mm }
   Hcart:=500;
   End;
End;
{----------------------------}
Procedure Lecform;  { Lecture caracteristiques du format du plan }
Begin
   Repeat
      Writeln;
      Writeln('Choix du Format: A0 = 1188 x 840 mm');
      Writeln('---------------- A1 =  840 x 594 mm');
      Writeln('                 A2 =  594 x 420 mm');
      Writeln('                 A3 =  420 x 297 mm');
      Writeln('                 A4 =  297 x 210 mm');
      Writeln;
      Write('Entrez 0 1 2 3 ou 4 = ');
      Readln(Form);
   Until Not((Form<0) or (Form>4));
Format;  { calcul format }
Writeln;
Writeln('Orientation du plan');
Writeln('    1 - Horizontal =',(Lplan div 10):5);
Writeln('    2 - Horizontal =',(Hplan div 10):5);
Write  ('Votre reponse : ');
Readln(Orient);
if Orient<2 then Orient:=1 Else Orient:=2;
Orform;  { calcul orientation du plan }
Writeln;
Write ('Presence du cartouche: 1 = Oui  0 = Non : ');
Readln(Cartou);
if Cartou<>1 then cartou:=0;
Cartouche(Cartou);
```

```
End;   { Fin de Lecform }

{---------------------------}

Procedure Ecran;
Var H:Real;
Begin
   Initgr;    { Ecran en mode graphique }
   Modegr(0); { mode dessin }
   MoveA(0,Yue);      { limite utile sup ecran }
   drawA(Xue,Yue);
   MoveA(Xue,Yme);   { limite utile droite ecran }
   drawA(Xue,0);
   MoveA(Xue+1,Yme);
   drawA(Xue+1,0);
   MoveA(Xsta,Yue);  { debut zone Status }
   drawA(Xsta,Yme);
   MoveA(Xsta-1,Yue);
   drawA(Xsta-1,Yme);
   MoveA(Xue,Youi);  { limite sup. case Oui }
   DrawA(Xme,Youi);
      Gotoxy(72,24);
      Write('* OUI *');
   MoveA(Xue,Ynon);  { limite inf. case Non }
   DrawA(Xme,Ynon);
      Gotoxy(72,1);
      Write('* NON *');

   Gotoxy(72,23);
   Write('--A ',Form:1,'--');

   Fzgx:=Xue+3; { Angle inf Gauche Image ecran position zoom }
   Fzgy:=Youi+2;
   Fzdx:=Xme-1; { Angle sup Droit Image ecran position Zoom }
   H:=Yue*(Fzdx-Fzgx);
   Fzdy:=Youi+2+Trunc(H/Xue);
   RectA(Fzgx,Fzgy,Fzdx,Fzdy); { Image ecran position Zoom }
   Piz:=0; { presence zoom dans image }

   Gotoxy(5,10);  { position message Accord }
End;   { Fin de Ecran }

{---------------------------}

Procedure IniTxtMen; { Initialisation textes menus et sous-menus }
Begin
   Tm[1] :=' ZOOM I ';
   Tm[2] :=' ENTITE ';
   Tm[3] :='        ';
   Tm[4] :='        ';
   Tm[5] :='        ';
   Tm[6] :='        ';
   Tm[7] :='        ';
   Tm[8] :='        ';

   Nlsm[1]   := 5;
   Tsm[1,1]  :=' REDESS ';
   Tsm[1,2]  :=' ZOOM + ';
   Tsm[1,3]  :=' ZOOM - ';
   Tsm[1,4]  :=' ZOOM OP';
   Tsm[1,5]  :=' PANORAM';

   Nlsm[2]   := 8;
   Tsm[2,1]  :=' LIGNE  ';
   Tsm[2,2]  :=' CERCLE ';
   Tsm[2,3]  :='  ARC   ';
   Tsm[2,4]  :='ARRONDI ';
   Tsm[2,5]  :='CHANFRE.';
   Tsm[2,6]  :=' VISEE 1';
   Tsm[2,7]  :=' VISEE 2';
   Tsm[2,8]  :=' STYLE  ';

End; { fin de InitTxtMen }

{---------------------------}

Procedure Menupar(K,L:Integer);  { Menu Particulier a une commande }
Var Cas:Integer;
Begin
Fengr(0,0,Xme,Yme);
    If K In [0,1] Then Modegr(K); { K=0 Ecriture  =1 Ou Exclusif }

    For J:=1 To Nlsm[L] Do
       Begin
          If J<10 Then
             Begin          { Separation inferieure case menu }
                Cas:=Youi+(10-J)*2*Ycase;
                MoveA(Xme,Cas);
                DrawA(Xue+2,Cas);
             End;
       End;

   I:=3; { No ligne ecran }
   For J:=1 To Nlsm[L] Do   { nb cases sous-menu }
      Begin
         Gotoxy(72,I);
         If K=0 Then Write(Tsm[L,J]) Else Write('
      I:=I+2;
      End;   { fin de boucle J }

   Gotoxy(1,1);
Fengr(0,0,Xue-1,Yue-1);
End; { Fin de Menupar }

{---------------------------}

Procedure Menugen(K:Integer);  { Menu general }
Var Cas: Integer;
Begin
Fengr(0,0,Xme,Yme);
   If K In [0,1] Then Modegr(K); { K=0 Ecriture  =1 Ou Exclusif }

   I:=3; J:=1; { I=No ligne ecran  J=No case menu }
   Repeat
      If Not (Tm[J]='        ') Then
         Begin
            Gotoxy(72,I);
            If K=0 Then Write(Tm[J]) Else Write('        ');
            If J<10 Then
               Begin          { Separation inferieure case menu }
                  Cas:=Youi+(10-J)*2*Ycase;
                  MoveA(Xue+2,Cas);
                  DrawA(Xme,Cas);
               End;
         End;
      I:=I+2; J:=J+1;
   Until J=8;
   Gotoxy(1,1);
Fengr(0,0,Xue-1,Yue-1);
End; { Fin de Menugen }

{---------------------------}

Procedure Cadre;   { dessin du cadre du plan }
Var a:Real;
Begin
   Modegr(0);       { Mode dessin }
   Style:=0;        { trait plein }

   Rect(0,0,lplan,Hplan); { dessin format papier }
   Rect(100,100,Lplan-100,Hplan-100); { marge 10 mm }

   If Form<4 then Begin
      J:=Lplan div plih;
      For I:=1 to J-1 Do   { dessin des plis horizontaux }
         Begin
            Xp:=Plih*I; Yp:=0;
            Move(Xp,Yp);     Yp:=100;
            draw(Xp,Yp);     Yp:=Hplan-100;
            Move(Xp,Yp);     Yp:=Hplan;
            draw(Xp,Yp);
         End;
      J:=Hplan div pliv;
      For I:=1 to J-1 Do   { dessin des plis verticaux }
         Begin
            Xp:=0;
            Yp:=Pliv*I;
            Move(Xp,Yp); Xp:=100;
            draw(Xp,Yp); Xp:=Lplan-100;
            Move(Xp,Yp); Xp:=Lplan;
            draw(Xp,Yp);
         End;
   End;

   If Cartou=1 then Begin
      Xp:=Lplan-100-Lcart;  { dessin cartouche }
      Yp:=100;
      Move(Xp,Yp);
      Yp:=Hcart+100;
      Draw(Xp,Yp);
      Xp:=Lplan-100;
      Draw(Xp,Yp);
      End;
End;  { Fin de Cadre }
```

# DES BEST-SE
# VOTRE A

## AMSTRAD PCW




**★GESTION SUR AMSTRAD PCW**
par J.-M. Jego et J.-M. Gargadennec
240 pages - 175 FF

Découvrez progressivement sur votre Amstrad 3 logiciels complémentaires : Locoscript, dBASE II et Multiplan. Ce livre vous propose des modèles et des tableaux de bord commentés. Vous pourrez les adapter à votre propre contexte si vous êtes commerçants ou travaillez dans une PME.

**CLEFS POUR AMSTRAD PCW**
par Jean-Jacques Weyer
240 pages - 215 FF

Voici un livre complet et indispensable, d'utilisation simple et pratique pour l'utilisateur de l'Amstrad PCW.
Il détaille tout ce que vous avez besoin de savoir sur le Basic Mallard, Locoscript (logiciel de traitement de texte du PCW), Multiplan, dBASE II et CP/M Plus.
L'auteur a développé pour chaque application les diverses commandes illustrées d'exemples concrets, les fonctions et opérateurs, les messages d'erreur, etc.

## AMSTRAD PC




**GEM SUR AMSTRAD PC**
par Digital Research
168 pages - 185 FF

Ce livre constitue une découverte complète et progressive du logiciel GEM, et de ses principales applications : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph et GEM Wordchart.
Des explications claires et pratiques permettront **aux débutants** de mieux manipuler les disquettes GEM, les fichiers, la souris ; ils trouveront également des menus déroulants et toutes les abréviations et commandes de GEM utilisées.
Voici un ouvrage également indispensable pour mieux comprendre en quoi GEM et l'Amstrad PC peuvent résoudre des cas concrets en milieu professionnel ou semi-professionnel.

**CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC**
par Daniel Martin
288 pages - 195 FF

**Vient de paraître**

Voici un livre de référence pour les programmeurs avertis sur Amstrad PC. Ils pourront :
– retrouver facilement les différents constituants de GEM (GEM VDI, GEM AES),
– étudier successivement le constructeur de ressources RCS, la description d'un programme GEM, l'éditeur d'icônes, etc.,
– tirer profit des trucs et astuces très utiles donnés par l'auteur.
Ils pourront enfin programmer leurs propres applications graphiques sur ce magnifique outil qu'est GEM.

**Vient de paraître**

**DOS PLUS SUR AMSTRAD PC**
par Daniel Martin - Collection Digital Research
200 pages - 145 FF

Cet ouvrage s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs plus avertis cherchant des informations sur ce système d'exploitation. DOS Plus sur Amstrad PC est une découverte complète et progressive de ce logiciel permettant de faire tourner des programmes sous MS-DOS ou CP/M 86. Après une présentation générale de l'Amstrad PC, les premiers chapitres du livre constituent une approche de DOS Plus (opérations sur les fichiers, fichiers batch, éditions de textes, etc.). La deuxième partie de l'ouvrage approfondit les caractéristiques les plus évoluées de DOS Plus (utilisation approfondie des répertoires, programmes d'arrière-plan, gestion de l'imprimante, etc.).

## AMSTRAD CPC

**CP/M PLUS SUR AMSTRAD**
par Y. Dargery
128 pages - 100 FF

Pour profiter du "plus" de CP/M3, se servir au mieux de l'éditeur, copier, protéger ou lister un fichier, enchaîner plusieurs commandes CP/M, formater ou dupliquer un disque. Ce livre apprend à piloter le système d'exploitation de l'Amstrad et compare les possibilités de CP/M plus et de CP/M2.
Ce livre fonctionne également sur Amstrad PCW.




**★RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
par D. Roy et J.-J. Meyer
368 pages - 200 FF

Voici un manuel de programmation en assembleur Z 80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur, largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

**★GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
par F. Pierot
304 pages - 145 FF

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes, dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC.
Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.

**★AMSTRAD 3D**
par J.-P. Petit
264 pages - 195 FF

Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possi-

# LLERS POUR MSTRAD




bles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

## ★ CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD

par Fouchard et Corre
128 pages - 110 FF

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.
A vous ensuite de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques".

## SUPER GÉNÉRATEUR DE CARACTÈRES SUR AMSTRAD

par J.-F. Sehan
216 pages - 140,00 FF

Illustrez ou animez vos programmes éducatifs, vos jeux d'arcades, de rôle ou d'aventure grâce à ce recueil de graphiques très variés (personnages, animaux, objets divers...).
Apprenez aussi à créer d'autres dessins au gré de votre imagination.

## TURBO PASCAL SUR AMSTRAD

par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF

Ou comment maîtriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

## ★ INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC

Langage et formes par T. et E. Levy-Abegnoli
176 pages - 195 FF

Ce livre aborde, avec humour, deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle : le langage naturel et la reconnaissance des formes. Les dix logiciels Basic de ce livre tournent autour de ces deux thèmes. Le dernier programme est un mini système expert de diagnostic médical. Les programmes sont de difficulté moyenne.

## ★ TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC

par R. Descamps
280 pages - 160 FF

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad - Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.

## ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD

par M. Henrot
192 pages - 105 FF

Découvrez les principes de l'assembleur du Z 80 et appliquez ces connaissances aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de sons. Apprenez à utiliser au mieux les périphériques de votre micro et entraînez-vous au travers des exemples et des exercices proposés.

## LE LIVRE DE L'AMSTRAD

par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad ; ses fonctions et les instructions mal connues du Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RSX pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de nombreux programmes pour simuler les commandes de scrolling, coloriage, manipulation vectorielle...

## CLEFS POUR AMSTRAD

Tome 1. Système de base par D. Martin
184 pages - 140,00 FF

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z 80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

Tome 2. Système disque par D. Martin et P. Jadoul
232 pages - 155,00 FF

Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc.



**★ Gagnez du temps, commandez la disquette qui contient les programmes du livre directement lisibles sur l'ordinateur au prix de : 150 FF (en vente par correspondance uniquement).**

ENVOYER CE BON ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à PCV DIFFUSION - BP 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex

Nom : ____________

Prénom : ____________

Rue : ____________ N° : ______

Ville : ____________

Code postal : ____________

☐ Paiement par chèque joint

☐ Paiement par Carte Bleue

N° : ____________

Date d'expiration : ____________

Je commande le(s) livre(s)

| DÉSIGNATION | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Frais de port | 10.00 FF |
| TOTAL | |

☐ Je désire recevoir le catalogue PSI gratuit

Signature :

AM4

# SYSTEME EXPERT







## Qu'est-ce que c'est que ça ?

Si vous êtes de ceux qui pensent que voilà un nom bien sérieux qui doit cacher un logiciel ardu et inaccessible, attendez un petit instant et vous verrez que le "système expert" est facile à comprendre. Tout d'abord, voyons ce qui se cache derrière ce nom barbare.

C'est un logiciel qui gère des connaissances humaines concrètes. Si vous lui apprenez qu'une poule pond des œufs, a des plumes, mais ne vole pas, il sera capable de vous dire qu'un animal à poils n'est pas une poule ! Apprenez-lui encore que l'animal à poils qui fait "miaou" est un chat et il sera capable de le différencier d'un chien ! Marrant, non ? Oui, mais aussi très utile. L'exemple classique mais efficace pour expliquer le principe d'un système expert est le diagnostique médical. Avec un logiciel puissant, quelques méga-octets, un docteur en médecine flanqué de son "Vidal" et après quelques semaines de saisie, vous voilà en possession d'un outil qui n'est pas remboursé par la Sécurité Sociale mais qui vous dispensera de courir chez le toubib pour la moindre petite grippe. Comment se fait-ce ? Voilà : vous apprenez à votre ordinateur que : IF Paul éternue AND Paul a la fièvre THEN Paul a la grippe ELSE Paul est bien portant. Non, ce n'est pas plus compliqué que cela. La seule vraie difficulté, c'est la quantité d'informations à traiter car, dans un véritable diagnostic médical, il est bien évident que l'éternuement et la fièvre sont deux objets parmi des milliers d'autres.

## Comment ça marche ?

SYSTEME EXPERT gère donc des informations et les rapports qu'elles ont entre elles. Les informations sont appelées les FAITS et les rapports les RÈGLES. "Paul a la fièvre" est un fait, alors que "SI Paul a la fièvre ALORS Paul a la grippe" est une règle. Les faits et les règles sont encore divisés en objets, relations et variables. Paul est un objet mais pourrait être une variable. La grippe est une relation.

Pour créer une base de connaissance, il faut commencer par nourrir le programme de ces différentes données. Par exemple, prenons deux objets : le chat et le chien. Prenons aussi deux relations : aboie et miaule. Maintenant, apprenons à l'ordinateur deux faits : "Le chien aboie – > est vrai" et "le chat miaule – > est vrai". Nous pouvons encore créer des règles telles que : "Si ??? aboie alors ??? est un chien" ou encore : "Si ??? miaule alors ??? est un chat". Et voilà comment un ordinateur devient "intelligent" et appelle un chat un chat ! Facile, l'intelligence artificielle, non ?

## Pour initiation seulement mais à conseiller !

SYSTEME EXPERT vous permettra de faire connaissance avec quelques principes de base de l'intelligence artificielle, de vous amuser un peu avec les chats, les chiens et les vomissements de Paul. Mais, en aucun cas, il ne vous permettra de réaliser une application sérieuse ou une base de connaissance solide. Il s'agit, en effet, d'un logiciel en Basic prenant déjà beaucoup de place mémoire et ne laissant, par conséquent, que très peu d'octets pour vos propres données. Les objets, tout comme les relations, sont limités à vingt-quatre et les règles à soixante ! Il n'est donc pas question, dans ces conditions, d'imaginer monter un cabinet médical !

La notice étant complète, épaisse et pédagogique, SYSTEME EXPERT reste un outil d'initiation. Cinq bases de connaissance sont fournies avec le logiciel, toutes dans un esprit ludique. L'écran est divisé en cinq fenêtres, dans le mode quatre-vingt colonnes. Le menu principal vous propose l'édition, l'impression, l'expertise, la destruction totale et la gestion des fichiers sur disquette. Si vous possédez un CPC 464, ne choisissez surtout pas l'option "Catalogue", vous vous retrouveriez avec le message "READY".

*Patrick Yoann*

# PCW GRAPH : L'ART DE REPRÉSENTER LES DONNÉES

*Éditeur : Micro Application*
*Genre : utilitaire graphique*
*Support : disquette*
*Intérêt : ★★★*
*Graphisme : ★★★★*
*Difficulté : ★★★*
*Appréciation : ★★★★★*

**Micro Application qui de tout temps nous a toujours donné d'excellents outils de travail sur la totalité des machines, CPC, PCW et PC, ne change en rien sa manière de faire en ce qui concerne ce nouveau venu. Conscients des besoins de plus en plus acrus de représentations graphiques, statistiques ou autres, et tenant compte des hautes possibilités du PCW à cet égard, les réalisateurs de cette société ont su mettre au point un logiciel, à la fois simple, pratique d'emploi et très performant.**

### PCW, Graph... ique ou pas...

Tout le monde le sait, il existe deux sortes d'écran : l'un fonctionnant en mode dit texte, pour lequel, seul l'affichage de caractères est possible, tandis que le tracé de ligne est totalement proscrit, l'autre fonctionnant en mode graphique, pour la simple et bonne raison qu'il est constitué d'une multitude de points (appelés pixels), qu'il est possible d'allumer ou d'éteindre à volonter afin d'y faire apparaître un tracé. Le PCW, bien que jouissant d'une « mauvaise » réputation en ce domaine, fait partie à part entière de la seconde catégorie, et même mieux, offre des possibilités supérieures à nombre de ses concurrents, lesquels sont dues à sa haute résolution de 720 par 256, il est à noter que la plupart des ordinateurs dans la gamme de prix du PCW n'offrent qu'une résolution de 600 par 200. Faites vous-même le calcul...
Paradoxalement, il n'existe sur cette machine aucune instruction basic concernant le graphisme, ce qui suppose la quasi-impossibilité (à moins de maîtriser parfaitement le langage machine) de créer des graphismes soit-même, PCW Graph, permet donc de remédier à ce problème sans toutefois être un programme graphique tel que l'on pourrait le supposer au prime abord. En effet, il ne s'agit pas de réaliser des dessins divers, mais plus particulièrement des graphismes servant d'illustrations à des données issues d'autres programmes, et enregistrées sous forme de fichier ASCII, lesquels peuvent être agrémentés de légendes.

### Quelques mots sur les données traitées par PCW Graph

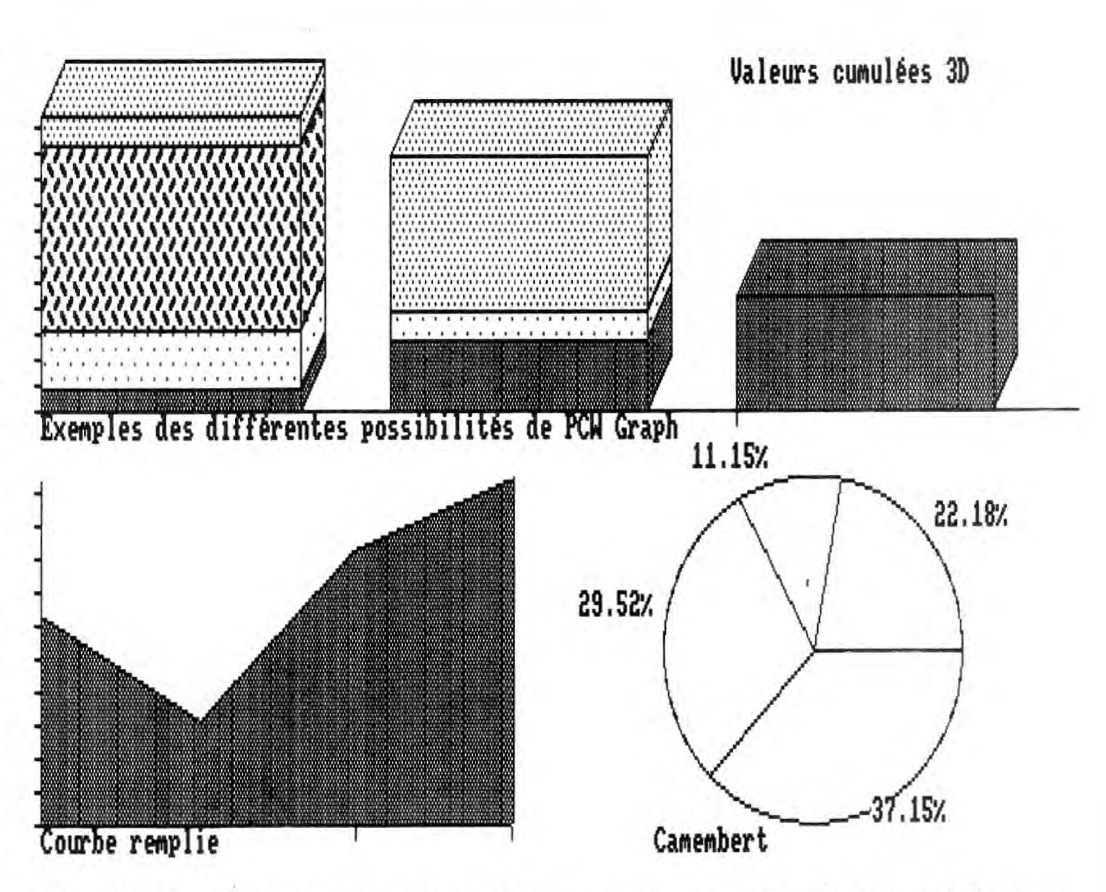
Comme nous l'avons vu plus haut, PCW Graph doit impérativement recevoir ses données en format ASCII pour être opérationnel. Cependant, si ce fait est très important en soit, l'organisation du fichier contenant ces données doit aussi être prise en compte. La raison en est simple. Ce programme travaillant, soit sur une suite de valeurs, soit sur une zone de valeurs (nous reviendrons dans le paragraphe suivant sur les notions de suite et de zone), une mauvaise répartition des données serait immanquablement suivie d'une représentation erronée.
Les deux types d'organisation de fichier que vous aurez à rencontrer au cours de vos travaux sur PCW Graph, peuvent se traduire en ces termes :
— la suite (liste de valeurs), sera par exemple représentée en graphique par une courbe, et devra être saisie de la façon suivante, pour assurer la bonne communication fichier –> logiciel : 10,50 42,25, 51,3 89.
Remarquez que les quatre valeurs énnoncées ci-dessus sont espacées de manière constante. Cette séparation n'est pas à prendre à la légère, puisqu'elle constitue la seule possibilité pour PCW Graph, de faire la différence entre chaque donnée ;
— la zone (ensemble constitué par un groupe de suites superposées les unes aux autres), pourra être, quant à elle, représentée par autant de lignes qu'il y a de rangées sur la zone. Là encore, un soin tout particulier devra être porté à l'élaboration du fichier.

### Menu et première utilisation

Le déroulement du programme est expliqué par un seul menu, qui, bien que très clair, sera nettement plus compréhensible si son utilisation est conjointe à une lecture assidue du manuel. Les rubriques qui composent ce menu, et qui sont au nombre de douze, seront vues de façon succincte au long des prochains paragraphes. Mais avant tout, voyons les deux petites contraintes dont vous ferez l'objet à la première utilisation du programme.
Primo, il est absolument « interdit » d'enregistrer quoi que ce soit sur la face 1 de la disquette programme, sous peine d'endommager irrémédiablement son contenu. Secondo, il vaudra mieux, dans un soucis de clarté, vous munir d'une disquette vierge formatée, où seront regroupés tous vos fichiers.
Commençons par le commencement, avec l'option acquérir, qui découle sur deux autres commandes. En fait, que veut dire acquérir, si ce n'est aller, chercher et prendre. C'est donc bien dans ce sens que le terme est utilisé, et c'est par cette commande que vous chargerez l'un des fichiers présents sur la disquette, ou bien, que vous pourrez entrer directement vos valeurs au clavier. Les deux cas soumis précédemment sont accessibles par les commandes : fichier et clavier. Le seul véritable inconvénient de cette deuxième méthode est qu'elle ne souffre aucune erreur, et que dans le cas d'un "bug" dans la saisie des données, il faudra tout reprendre du début.

Dans le meilleur des cas, vous réussirez rapidement à vous confectionner une bonne esquisse du résultat réalisable sur PCW Graph. Vous vous rendrez vite compte que la mise en place de graphismes, conjuguée à un nombre important de textes ou de légendes peut prendre un temps considérable. Rassurez-vous, tout comme pour un traitement de texte, il vous sera possible d'effectuer des sauvegardes intermédiaires, vous permettant de reprendre vos travaux ultérieurement, cette manipulation est accessible par l'option enregistrer. Lors du choix de cette option, deux nouvelles possibilités vous sont offertes. D'une part la sauvegarde des données globales, qui vous garantit l'enregistrement sur disquette de la totalité du travail en cours en leur donnant un nom de fichier dont l'extension devra toujours être "GRF", et d'autre part, la sauvegarde des styles de trames, qui, étant donnée la possibilité de modifier celles-ci, permettra la sauvegarde de plusieurs fichiers correspondant à des travaux spécifiques. L'extension à donner aux fichiers trames sera impérativement "COL".

Nous passerons très rapidement sur l'option recharger, puisqu'elle est exactement le contraire de la précédente. Lorsque le travail est terminé, il faut bien passer aux choses sérieuses... C'est-à-dire l'impression. Toujours aussi clair, le menu vous propose pour ce faire, l'option imprimer dont les arborescences sont au nombre de trois. Les deux premières : pleine page et réduction se passent de tout commentaire, quant à la troisième, sur fichier, elle mérite nettement que l'on s'y arrête. Ce type d'impression, si l'on peut réellement le qualifier de tel, génère un fichier contenant chaque octet de l'écran. Ce logiciel rejoint ici les possibilités offertes par les CPC, en faisant une simple sauvegarde d'écran récupérable par un logiciel de dessin ou de mise en page.

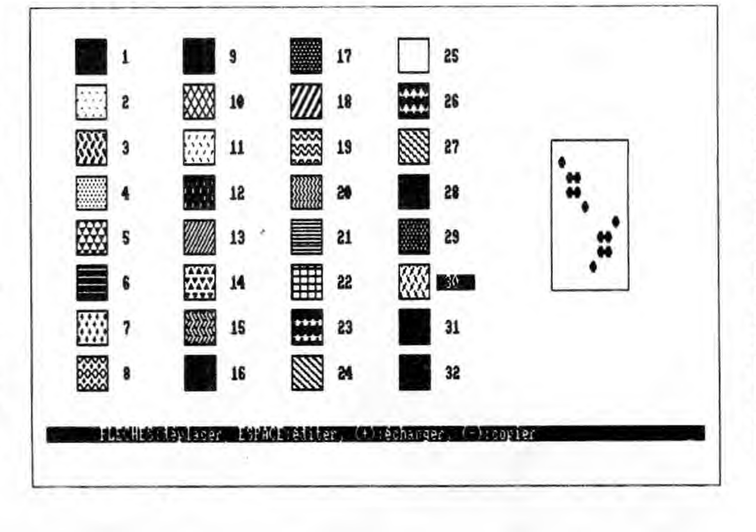



## Affichage et graphismes

La grande étendue des possibilités offertes par ce programme, se retrouve une fois de plus dans les qualités de l'affichage à l'écran. Avec l'affichage simultané de quatre fenêtres graphiques sur le même écran de travail, effaçables à volonté, et remplaçables par d'autres, PCW Graph permet de créer de véritables dossiers complets. L'option afficher met à votre disposition plusieurs types de fenêtres, qui apparaissent alors en vidéo inversée. La sélection de ces différents formats d'affichage se fera par une pression sur la touche <ENTER>, tandis que le passage aux suivants sera obtenu par la barre d'espace. En suivant ce raisonnement, il y a donc possibilité de voir de deux à quatre représentations différentes, ou encore, une seule, mais en plein écran, etc.

Pour compléter cette option, vous bénéficiez de la commande refermer, qui agit en quelque sorte à l'inverse de la précédente, en effaçant la fenêtre sélectionnée, pour pouvoir le cas échéant la remplir à nouveau d'un nouveau graphisme. Le choix des styles de graphisme, avant dernière étape d'une longue progression vers les sommets de la symbiose de l'art et de la technique (...), fera appel à l'option du même nom. Celle-ci vous proposera sept types de représentation, allant de l'histogramme par colonnes, aux camemberts, en passant par les histogrammes de valeurs cumulées en 30. Un choix donc, très important.

D'autre part, pour parachever les réalisations graphiques, il vous sera possible d'ajouter légendes et commentaires divers par l'utilisation de l'option textes, sur le même principe que le traitement de texte en déplaçant le curseur sur la position appropriée.




## La haute performance

Après une étude qui, au prime abord peut paraître rébarbative, j'ai pu me rendre compe par moi-même de l'efficacité totale de ce logiciel. Simplicité et ergonomie en font à n'en point douter un logiciel de haute performance, que je ne saurais que trop vous recommander d'acquérir au plus vite si vous appartenez à la catégorie d'utilisateurs à laquelle il s'adresse. D'autant que son prix reste tout à fait dans le domaine de l'acceptable : 395 F TTC.

*Georges Brize*

# TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

## ORDINATEURS AMSTRAD

ORDINATEURS CPC AMSTRAD

| | |
|---|---|
| -CPC 464 COULEUR.......... | 2990 |
| -CPC 464 MONOCHROME....... | 1990 |
| -CPC 6128 COULEUR......... | 3990 |
| -CPC 6128 MONOCHROME.......... | 2990 |

## PERIPHERIQUES CPC 464-664-6128

CABLES DIVERS CPC

| | |
|---|---|
| -CABLE DMP 2000 -1.5 M........ | 150 |
| -CABLE FD1-LECTEUR DISK... | 150 |
| -CABLE LECTEUR K7......... | 70 |
| -KIT RALLONGE CPC 464......... | 135 |
| -KIT RALLONGE CPC 6128........ | 185 |

IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| -IMPRIMANTE DMP 2000...... | 1690 |

LECTEURS DISK & K7 - CPC

| | |
|---|---|
| -DD1-LECTEUR DISK (A) CPC. | 1990 |
| -FD1-LECTEUR DISK (B) CPC. | 1590 |
| -LECTEUR K7 + CABLE.......... | 390 |

AUTRES PERIPHERIQUES CPC

| | |
|---|---|
| -AMSTEL 2 - INTERFACE MINITEL. | 890 |
| -CRAYON OPTIQUE AMSTRAD... | 290 |
| -CRAYON OPTIQ.DK'TRONIC... | 310 |
| -CRAYON ELEC.STUDIO 464/664... | 395 |
| -MP2-PERITEL/CPC464-6128.. | 490 |
| -INTERFACE RS 232 CPC......... | 590 |
| -SSA1-SYNTHE.AMSTRAD...... | 390 |
| -SOURIS AMX + 4 DAO....... | 690 |
| -SYNTHE TECHNIMUSIQ.DISK.. | 499 |
| -SYNTHE.TECHNIMUSIQ.K7.... | 480 |

## ORDINATEURS SINCLAIR

| | |
|---|---|
| -ZX SPECTRUM +2 - 128Ko.. | 1990 |

## JOYSTICKS

JOYSTICKS DE LA MARQUE

| | |
|---|---|
| -DOUBLEUR JOYSTICK AMSTRAD | 110 |
| -CONTROL-MANET-TO7/70/MO5. | 160 |
| -JOYSTICK THOMSON......... | 120 |

AUTRES JOYSTICKS

| | |
|---|---|
| -JOYSTICK COMPETITION PRO..... | 180 |
| -DOUBLEUR JOYSTICK........... | 120 |
| -JOYSTICK AMSTRAD............ | 155 |
| -JOYSTICK QUICK CHOC 1.... | 60 |
| -JOYSTICK QUICK CHOC 2.... | 70 |
| -JOYSTICK TURBO 2............ | 160 |

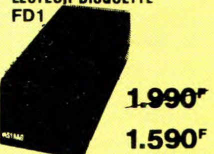
**Lecteur disquette AMSTRAD DD1**

~~2.490 F~~ **1.990 F**

avec interface Livré Complet avec CP/M 2 2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces

**A CREDIT 190 F comptant** + 223,40 F en 9 mensualités

**LECTEUR DISQUETTE FD1**



~~1.990 F~~ **1.590 F**

sans interface 2' lecteur de disquette · Se branche sur le câble du DD1



**BOITIER RANGEMENT** 40 disquettes 3' **150 F**

**Jostick AMSTRAD 155 F**

Avec prise pour brancher une autre manette

**Jostick seul 140 F**

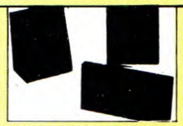
**JOYSTICK Compétition PRO** **220 F**



ADAPTATEUR COULEUR PÉRITEL
- MP1 pour CPC 464 **390 F**
- MP2 pour CPC 664/6128 **490 F**



INTERFACE SÉRIE RS 232 **590 F**



SYNTHE VOCAL STEREO **410 F**

SYNTHE VOCAL FRANÇAIS
- En cassette **390 F**
- En disquette **490 F**

**Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128**

**390 F**



**SOURIS AMX POUR CPC**

Fournie avec 4 logiciels **690 F**

EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT




*ENCORE MOINS CHER !*

**AMSTRAD DMP 2000**

**1.690 F** ~~1.990 F~~

CARTE BLANCHE pour cet achat **120 F** par mois

## CPC 464

| MONO | COULEUR |
|---|---|
| **1.990 F** | **2.990 F** |
| ~~2.190 F~~ | ~~3.390 F~~ |

## CPC 6128

| MONO | COULEUR |
|---|---|
| **2.990 F** | **3.990 F** |
| ~~3.390 F~~ | ~~4.490 F~~ |

NOUVEAUX PRIX

## PROMOTION DISQUETTE

- **35 F** par 10
- **30 F** par 20
- **29 F** par 30
- **28 F** par 50

**EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT**

# AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

**PCW 8512** **5926 F**

CARTE BLANCHE pour cet achat **360 F** par mois

256K

LIVRE COMPLET AVEC
1 Unité centrale
+ 1 Ecran monochrome
+ 1 Lecteur disquette incorporé
+ 1 Imprimante
+ 1 Traitement de texte

CARTE BLANCHE pour cet achat **300 F** par mois

**PCW 8256** **3997 F H.T.** ou TTC 4740 F

Livré avec imprimante et traitement de texte

Un micro-ordinateur avec traitement de texte et moins cher qu'une machine à écrire. (et plus pratique)

# PC 1512 AMSTRAD

## EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

**PC 1512**
Lecteur disquette 360 Ko

**PC 1512 SD**

| | |
|---|---|
| Ecran monochrome | 4 997 F |
| Ecran couleur | 6 890 F |

**PC 1512 DD**

| | |
|---|---|
| Ecran monochrome | 6 290 F |
| Ecran couleur | 8 190 F |

Prix H T

**DMP 3000**
1.930 F
Prix H.T.

**PC 1512**
Avec disque dur 20 Mo

**PC 1512 HD10**

| | |
|---|---|
| Ecran monochrome | 9.990 F |
| Ecran couleur | 11.890 F |

**PC 1512**




## VOTRE PC 1512 AVEC DISQUE DUR IMMEDIATEMENT CHEZ HYPER CB!



**DISQUES DURS TANDON**

| 10 Mo | 20 Mo | 40 Mo |
|---|---|---|
| 4.795 F | 5.395 F | 10.995 F |

Nous vous installerons votre disque dur. Délai 48 H.

## CARTE DISQUE DUR TANDON 20 Mo

**6.295 F**

Vous pouvez l'installer vous-même

## CARTE BLANCHE SUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

| MONOCHROME | /mois | COULEUR | /mois |
|---|---|---|---|
| PC 1512 SD | 356 F | PC 1512 SD | 490 F |
| PC 1512 DD | 448 F | PC 1512 DD | 583 F |
| PC 1512 HD 10 | 626 F | PC 1512 HD 10 | 761 F |
| PC 1512 HD 20 | 711 F | PC 1512 HD20 | 864 F |

Profitez de cette occasion pour ouvrir votre Carte Blanche Hyper-C.B.

### ORDINATEURS PRO - PC 1512

| | |
|---|---|
| -PC 1512 SD COULEUR....... | 8171 |
| -PC 1512 SD MONOCHROME.... | 5926 |
| -PC 1512 DD COULEUR....... | 9713 |
| -PC 1512 DD MONOCHROME.... | 7459 |
| -PC 1512 HD 20 COULEUR.... | 14101 |
| -PC 1512 HD 20 MONOCHROME. | 11848 |

### ORDINATEURS TRAIT.TEXTE - PCW

| | |
|---|---|
| -PCW 8256 -256 Ko......... | 4740 |
| -PCW 8512 -512 Ko......... | 5926 |

## PERIPHERIQUES PC 1512 & PCW

### IMPRIMANTES PC 1512

| | |
|---|---|
| -IMPRIMANTE DMP 3000...... | 2290 |
| -KIT RELIANT 1 PC A 2 IMPRIM. | 590 |

### PERIPHERIQUES PC 1512

| | |
|---|---|
| -FD3 - LECTEUR DISQUE (B) PC. | 1780 |

### PERIPHERIQUES PCW 8256-8512

| | |
|---|---|
| -LIGHT PEN-CRAYON OPTIQUE. | 880 |
| -ECRAN PROTECTION MONITEUR... | 350 |
| -EXTENSION 256 KO + MANUEL... | 450 |
| -FD2-LECT.DISK-B-PCW 8256. | 1660 |
| -INTERF.JOYSTICK MX 330 PCW.: | 290 |
| -PIED ORIENTABLE MONITEUR.... | 350 |
| -CABLE RALLONGE IMPRIMANTE... | 190 |
| -SOURIS + INTERFACE PCW... | 1500 |

## PROGRAMMES PRO PC 1512

### GESTION COMMERCIALE PC 1512

| | |
|---|---|
| -ALIENOR 2.............. | 1990 |
| -LA COMPTA MEMSOFT........ | 1990 |
| -COMPTA LPC.............. | 1125 |
| -COMPTABILITE SAARI....... | 2350 |
| -FACTURATION-STOCK FASSI.. | 2350 |
| -GESTION LPC-COMP/FAC/STK. | 4980 |
| -PAIE GIPSI.............. | 2350 |

### UTILITAIRES PC 1512

| | |
|---|---|
| -BASIC COMPILER PC 1512...... | 1175 |
| -GEM FONT & DRIVERS PACK..... | 429 |
| -GEM FONT EDITOR.......... | 990 |
| -GEM PROGRAMMERS TOOLKIT..... | 1990 |
| -TURBO EDITOR TLBOX PC....... | 700 |
| -TURBO GAMEWORKS TLBOX PC.... | 700 |
| -TURBO GRAPHIX TLBOX PC...... | 700 |
| -TURBO JUMBO (PACK) PC....... | 2960 |
| -TURBO DATABASE TLBOX PC..... | 700 |
| -TURBO PASCAL 87 + BCD - PC.. | 1180 |
| -TURBO PROLOGUE PC........ | 1180 |
| -TURBO TUTOR PC........... | 350 |
| -YES YOU CAN (GENERATEUR). | 1175 |

### INTEGRES PC 1512

| | |
|---|---|
| -CALCOMAT PC 1512........... | 820 |
| -DATAMAT PC 1512............ | 820 |
| -DBASE 3 PC................. | 9429 |
| -DBASE 2 PC................. | 1175 |
| -EPISTOLE JUNIOR PC......... | 1175 |
| -EVOLUTION SUNSET (GEM)... | 1175 |
| -FRAMEWORK PREMIER........ | 1175 |
| -GEM DRAW BUSINESS LIBRAR. | 429 |
| -GEM DIARY.............. | 429 |
| -GEM DRAW............... | 990 |
| -GEM GRAPH.............. | 990 |
| -GEM WORDCHART.......... | 990 |
| -GEM WRITE.............. | 990 |
| -GEM JT BASE............ | 590 |
| -MULTIPLAN JUNIOR PC 1512.... | 700 |
| -MALETTE PRACTI (FIL)....... | 1950 |
| -REFLEX -BASE DONNEES..... | 825 |
| -REFLEX + WORKSHOP PC 1512... | 1775 |
| -SIDEKIK -PC 1512.......... | 390 |
| -SIDEKIKE PC & COMPATIBLE.... | 945 |
| -SUPERCALC 3 -TABLEUR..... | 890 |
| -TEXTOMAT PC 1512.......... | 820 |
| -VP PLANNER PC 1512......... | 1175 |
| -WORD JUNIOR PC 1512........ | 1175 |
| -WORDSTAR 1512........... | 890 |

## PROGRAMMES PRO PCW

### GESTION COMMERCIALE PCW

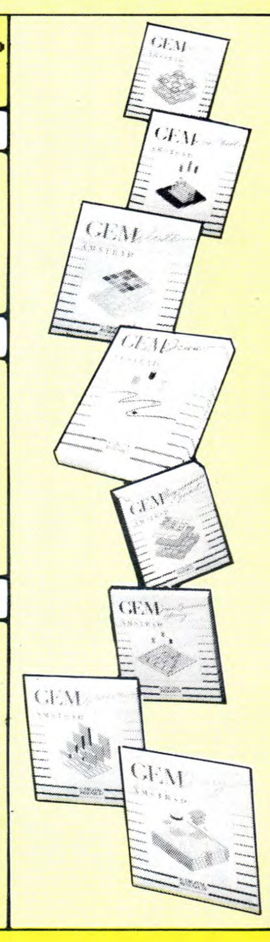
| | |
|---|---|
| -ALIENOR COMPTA PCW (LOGICYS) | 1060 |
| -ANALYSE FINANCIERE (LOGYS).. | 240 |
| -PAYE CRESUS PCW (LOGYCIS)... | 1175 |
| -DEVIS TRAVAUX TALOS-LOGICYS. | 1750 |
| -FACTUR.STOCK (LOGICYS)... | 1755 |
| -GESTION DOMESTIQ.(LOGYS). | 250 |
| -NOSTRADABUR-ANALY.FINANC. | 490 |
| -OPTICAISSE.............. | 790 |

### INTEGRES PCW 8256-8512

| | |
|---|---|
| -ACT 1 (LOGICYS)......... | 810 |
| -DATAMAT PCW................ | 590 |
| -DBASE 2 PCW................ | 790 |
| -DBASE 2 - GENERATEUR APPLIC. | 220 |
| -GESTION ASSOCIATION...... | 1190 |
| -GESTION FICHIERS (LOGYS). | 260 |
| -GESTION COMPTA + MAILING. | 950 |
| -MULTILPLAN PCW............ | 499 |
| -POCKET BASE.............. | 790 |
| -POCKET CALC.............. | 450 |
| -POCKET WORDSTAR.......... | 890 |

### UTILITAIRES PCW 8256-8512

| | |
|---|---|
| -AUTOFORMATION/ASSEMBLEUR..... | 295 |
| -AZERTY CLAVIER PCW.......... | 250 |
| -C BASIC................. | 650 |
| -COBOL (ANGLAIS) COMPILATEUR.. | 550 |
| -DB COMPILER................. | 790 |
| -DR DRAW.................. | 650 |
| -DR GRAPH................. | 650 |
| -EXBASIC.................. | 250 |
| -GENECAR-GRAPHISME (COBRA)... | 200 |
| -PCW GRAPH................ | 395 |
| -INTEGRE 2 PCW (LOGYS)........ | 690 |
| -PASCAL/MT+................... | 650 |
| -ROTATE - IMPR.BIDIRECTION.... | 350 |
| -TASPRINT - POLICE CARACT..... | 250 |
| -TELE TUTOR CLAVIER....... | 490 |



## Magasin Exposition-Vente

# HYPER-CB
Communication

**183 rue Saint-Charles**
**75015 Paris**
**16 (1) 45.54.39.76**
**Métro Place Balard**
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30.

# TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

## GESTION

### FAMILIAUX DISK

**GESTION ENTREPRISE DISK - CPC**

| | |
|---|---|
| -COMPTABILITE LOGICYS | 1640 |
| -DEVIS TRAVAUX (LOGICYS) | 1280 |
| -FACTUR.PLUS (LOGICYS) | 1390 |
| -FACTURE-CAISSE (LOGICYS). | 1390 |

**GESTION FAMILLE DISK - CPC**

| | |
|---|---|
| -AGENDA (LOGYS) | 165 |
| -BUDGET FAMILIAL/LORICIEL. | 220 |
| -CARNET ADRESSES (LOGYS) | 165 |
| -GESTION DOCUMENT (LOGYS). | 180 |
| -GESTION DOMESTIQUE-LOGYS. | 200 |
| -GESTION FICHES (LOGYS) | 200 |

**HASARD-CHANCE-ASTRO DISK - CPC**

| | |
|---|---|
| -ERE DU VERSEAU | 230 |
| -GRAPHOLIGIE & BIORYTHME | 199 |

**INTEGRES DISK - CPC**

| | |
|---|---|
| -AMSWORD (TRAIT.TEXTE) | 290 |
| -CAHIER DE TEXTE (LOGYS) | 165 |
| -CALCUMAT | 450 |
| -C.A.O (LORICIEL) | 410 |
| -DATAMAT (BASE DONNEES) | 450 |
| -DBASE 2 (BASE DONNEES) | 790 |
| -INTEGRE 1 (LOGYS) | 490 |
| -LORIGRAPH (LORICIEL) | 310 |
| -MASTERFILE (AMSTRAD) | 345 |
| -MULTIPLAN | 499 |
| -POCKET BASE | 790 |
| -POCKET WORDSTAR | 890 |

**HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de**

# 15 000F*

# A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

***15.000 F sur un compte à votre nom.**

Votre compte sera ouvert pour 15.000 F maximum. Il vous sera personnel.

Cependant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2.000 et 15.000 F (mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'aux 15.000 F qui vous sont acquis). Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6 % du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien

***15.000 F disponibles immédiatement.**

Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

**Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?**

Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris). Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.

# HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé

**DEMANDE DE CARTE BLANCHE**

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville

Téléphone

SVM-10 86

| | |
|---|---|
| -SOLUTION | 950 |
| -SPACE MOVING | 395 |
| -TURBO DATABASE TOOLBOX | 700 |
| -TURBO GRAPHIX TOOLBOX | 700 |
| -TURBO PASCAL -BORLAND | 940 |
| -TEXTOMAT | 450 |

**UTILITAIRES DISK - CPC**

| | |
|---|---|
| -AUTOFORMATION ASSEMBLEUR. | 295 |
| -C COMPILER | 450 |
| -DAMS (ASSEMBLEUR) | 395 |
| -DB COMPILER | 490 |
| -DISCOLOGIE | 350 |
| -DR DRAW | 670 |
| -FIDO | 185 |
| -HERCULE (ESAT) | 250 |
| -LOGO FRANCAIS (COBRA) | 180 |
| -ODDJOB | 200 |
| -PASCAL 80 (CPM 2.2 & CPM +). | 480 |
| -POLYMAIL/POLYWORD | 460 |
| -POLYPLOT POLICE N° 1 | 460 |
| -POLY/POLICE N° 2 | 250 |
| -POLY/POLICE N° 3 | 250 |
| -POLYPRINT/POLYWORD | 490 |
| -POLYPROGRAMME COMPLET N° 1 | 1186 |
| -PRINTER PAC | 185 |
| -SCRIBE (LOGYS) | 165 |
| -SCRIPTOR (ESAT) | 165 |
| -SUPER SPRITE | 185 |
| -SYCLONE 2 (ESAT) | 165 |
| -SYSTEM X | 165 |
| -TRANSLOCK (ESAT) | 185 |
| -TRANSMAT | 185 |
| -U DOS | 380 |
| -ZEDIS 2 | 165 |

### FAMILIAUX K7

**GESTION FAMILLE K7 - CPC**

| | |
|---|---|
| -CAHIER TEXTE (LOGYS) | 150 |
| -GESTION DOMESTIQ.(LOGYS). | 180 |
| -GESTION FICHES (LOGYS) | 180 |

**HASARD-CHANCE K7 - CPC**

| | |
|---|---|
| -GRAPHOLOGIE & BIORYTHME | 150 |
| -LOTO | 99 |

**INTEGRES K7 - CPC**

| | |
|---|---|
| -AMSWORD (AMSTRAD) | 245 |
| -C.A.O (LORICIEL) | 320 |
| -LORIGRAPH (LORICIEL) | 210 |
| -MASTERFILE (AMSTRAD) | 290 |
| -SPACE MOVING | 295 |

**UTILITAIRES K7 - CPC**

| | |
|---|---|
| -AUTOFORMATION ASSEMBLEUR. | 195 |
| -AZIMUTAGE-REGLAG.LECT.K7. | 140 |
| -DAMS ASSEMBLEUR | 295 |
| -INITIATION BASIC (AMSTR). | 245 |
| -PRINTER PAC | 150 |
| -SCRIPTOR (ESAT) | 130 |
| -SPIRIT | 125 |
| -SUPER SPRITE | 150 |
| -SYCLONE 2 (ESAT) | 130 |
| -SYSTEM X (ESAT) | 160 |
| -TOMCAT (ESAT) | 130 |
| -TRANSLOCK (ESAT) | 150 |
| -TRANSMAT | 150 |
| -ZEDIS 2 | 130 |

## JEUX DISQUETTES

**JEUX PC 1512**

| | |
|---|---|
| -ARCHON | 360 |
| -BOULDERDASH | 120 |
| -BRIDGE MASTER | 490 |
| -BRUCE LEE | 235 |
| -CHESS MASTER | 520 |
| -CYRUS 2 CHESS | 245 |
| -DAMBUSTER | 235 |
| -DECISION DESERT | 230 |
| -ECHEC 3 D | 195 |
| -F 15 STRIKE EAGLE | 290 |
| -FLIGHT SIMULATOR | 490 |
| -HELLCAT | 235 |
| -HISTOIRE D'OR | 310 |
| -JET (SIMULATION PILOTAGE) | 590 |
| -MEAN 18 (GOLF) | 240 |
| -M.G.T | 230 |
| -ONE ON ONE | 360 |
| -ORPHEE | 300 |
| -PASSAGERS DU VENT (LES) | 320 |
| -PINBALL CONSTRUCTION SET | 360 |
| -PISTOP 2 | 230 |
| -SEVEN CITIES OF GOLD | 360 |
| -SHANGAI | 220 |
| -SILENT SERVICE | 260 |
| -SOLO FLIGHT | 210 |
| -SPTIFIRE ACE | 210 |
| -STARFLIGHT | 440 |
| -STARGLIDER | 290 |
| -SUMMER GAMES 2 | 245 |
| -TEMPLE APSHAI | 290 |
| -TERA | 220 |
| -TOP SECRET | 300 |
| -WINTER GAMES 1 | 220 |

## PROGRAMMES ÉDUCATIFS

**EDUCATIFS AMSTRAD DISK**

| | |
|---|---|
| -ANATOMIE (CORE) | 199 |
| -ANIMALIER | 180 |
| -ASSIMIL (ANGLAIS) | 590 |
| -BALADE AU PAYS DE BIG BEN | 250 |
| -CAMELEMATHS (CORE) | 199 |
| -CALCUL MENTAL (LOGYS) | 160 |
| -CAMELEMOTS (CORE) | 199 |
| -GEOGRAPHIE | 220 |
| -VALISE AVEC KIT 1+2+3-COBRA | 499 |
| -KIT N°1 (COBRA) | 299 |
| -KIT N°2 (COBRA) | 299 |
| -KIT N°3 (COBRA) | 299 |
| -KIT N°4 (COBRA) | 299 |
| -KIT N°5 (COBRA) | 299 |
| -KIT N°6 (GEO) COBRA | 299 |
| -KIT N°8 (COBRA) | 299 |
| -MONDE (LE) - (CORE) | 199 |
| -QUATRE SAISONS | 199 |
| -SQUELETTE (CORE) | 199 |

**EDUCATIFS K7 - CPC**

| | |
|---|---|
| -ANATOMIE (CORE) | 150 |
| -ASSIMIL (ANGLAIS) | 550 |
| -ATTRAPE MOTS | 99 |
| -CAMELEMATHS (CORE) | 150 |
| -CAMELEMOTS (CORE) | 150 |
| -FRANCE (LA) - (CORE) | 150 |
| -HISTOQUIZ (COBRA) | 120 |
| -LOGIFORMES | 120 |
| -MONDE (LE) - (CORE) | 150 |
| -N°01 - MEMORAM (ORTHOGRAPHE). | 140 |
| -N°02 - AMSTERM (PLURIELS) | 140 |
| -N°03 - NOMBRES + DICO | 140 |
| -N°04 - MATHASARD (CALCUL) | 140 |
| -N°05 - ORTHO-REPER(ALG+GEOM). | 140 |
| -N°06 - VOCABULAIRE | 140 |
| -N°07 - CONJUGAISON | 140 |
| -N°09 - AMSCOM PENDULE | 140 |
| -N°10 - TABLES & DECIMALES | 140 |
| -N°11 - PROBLEMES COURS MOY | 140 |
| -N°12 - PROBLEMES 6 EME | 140 |
| -N°15 - PARTICIM | 140 |
| -N°17 - SYSTEMETH OPERAM | 140 |
| -N°19 - GEO (FRANCE) | 140 |
| -NUMERUS | 150 |
| -NUMEROLOGIE | 120 |
| -ORTHOSTRAD (CORE) | 150 |
| -PITMAN DACTYLO (FRAPPE) | 99 |
| -PLANETE BASE | 150 |
| -SQUELETTE (CORE) | 150 |

### HOUSSES ORDINATEUR

**HOUSSES AMSTRAD**

| | |
|---|---|
| -HOUSSE CLAVIER 464/664 | 80 |
| -HOUSSE CLAVIER CPC 6128 | 80 |
| -HOUSSE LECT.DISK DD1/FD1. | 70 |
| -HOUSSE MONIT.COUL.CTM644. | 130 |
| -HOUSSE MONIT.MONO.GT65 | 130 |

### RANGEMENTS DIVERS

**BOITES RANGEMENT DISK**

| | |
|---|---|
| -BOITIER RANGE.50 DISK 3'. | 150 |
| -ETUI PROTECTION K7 | 3 |

## JEUX DISQUETTES

**JEUX PCW 8256-8512**

| | |
|---|---|
| -3 D CLOCK CHESS (PCW) | 160 |
| -AMSTRAMDAMES | 200 |
| -BATMAN | 170 |
| -BOUNDER DASH | 220 |
| -BRIDGE PLAYER | 200 |
| -CLASSIC INVADERS (THE) | 190 |
| -COLOSSUS CHESS | 180 |
| -FAIRLIGHT | 160 |
| -FORCE 4-MISSION DETECTOR. | 180 |
| -GRAPHO-BIORYTHMES | 200 |
| -HISTOIRE D'OR | 230 |
| -LORD OF THE RINGS | 280 |
| -REVERSI | 200 |
| -STRIKE FORCE HARRIER | 210 |
| -TOMAHAWK | 210 |
| -TRIVIAL POURSUIT | 270 |

# PROMOTION

## AU CHOIX 30 F/40 F LA CASSETTE

| | |
|---|---|
| -180 ! | 40 |
| -5 A SIDE | 40 |
| -APPRENTICE (THE) | 30 |
| -BACK TO REALITY | 30 |
| -BIG SHOPBANNER | 30 |
| -CAVES OF DOOM | 30 |
| -CERBERUS | 30 |
| -CHILLER | 30 |
| -CONQUEST | 40 |
| -FEUD | 30 |
| -FINDERS KEEPERS | 30 |
| -FIVE A SIDE SOCCER | 40 |
| -FLY SPY | 30 |
| -FORMULA 1 SIMULATOR | 30 |
| -GOLDEN TALISMAN | 40 |
| -GUZILLER | 30 |
| -HOLE IN ONE | 40 |
| -INTO OBLIVION | 30 |
| -KANE | 30 |
| -KENTILLA | 30 |
| -KILLAPEDE | 30 |
| -KNIGHT TYME | 40 |
| -LAST V8 | 40 |
| -LOCOMOTION | 30 |
| -MOLECULE MAN | 30 |
| -MONTERAQUEOUS | 30 |
| -NINJA | 40 |
| -NUCLEAR HERST | 30 |
| -ONE MAN AND HIS DROID | 30 |
| -PIPELINE | 30 |
| -RADZONE | 30 |
| -SHORTS FUSE | 30 |
| -SOUL OF ROBOT | 30 |
| -SPEED KING | 30 |
| -SPELLBOUND | 40 |
| -STORM | 30 |
| -TROLLIWALLIE | 30 |
| -XCEL | 30 |
| -ZUB | 40 |

**PROMOTION INTEGRES AMSTRAD**

| | |
|---|---|
| -MINIFILE (AMSTRAD) | 35 |

## 99 F LA DISQUETTE

**PROMOTION JEUX DISK AMSTRAD**

| | |
|---|---|
| -PACK MASTERTRONIC N°1/3 JEUX. | 99 |
| -PACK MASTERTRONIC N°2/3 JEUX. | 99 |
| -PACK MASTERTRONIC N°3/3 JEUX. | 99 |

### PAPIER LISTING

**PAPIER LISTING 11'**

| | |
|---|---|
| -1000 FEUILLES DOUBLES 11' | 360 |
| -2500 FEUILLES SIMPLES 11' | 230 |
| -500 FEUILLES SIMPLE 11' | 65 |

**PAPIER LISTING 12'**

| | |
|---|---|
| -1000 FEUILLES DOUBLES 12' | 390 |
| -2500 FEUILLES SIMPLES 12' | 240 |
| -500 FEUILLES SIMPLES 12' | 80 |

**ETIQUETTES LISTING**

| | |
|---|---|
| -3000/1 ETIQUETTE 107x48 | 340 |
| -4000/1 ETIQUETTE 89x36 | 310 |

**PAPIER FEUILLE A FEUILLE**

| | |
|---|---|
| -500 FEUIL.PAPIER LETTRE | 99 |

### RUBANS IMPRIMANTES

**RUBANS IMPRIMANTES AMSTRAD**

| | |
|---|---|
| -RUBAN DMP 1000 | 99 |
| -RUBAN DMP 2000 | 99 |
| -RUBAN PCW | 99 |



## 16 chaînes

*Transformer votre bon vieil Amstrad en véritable TV... Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !*

## TUNER TÉLÉ 1390F

# ROTATE : UTILITAIRE À DOUBLE SENS...




**Lorsque l'on utilise des programmes comme Multiplan, il est souvent regrettable de ne pas avoir la possibilité d'imprimer aussi bien en long qu'en travers. Rotate remédie à ce problème en vous donnant le choix d'une impression verticale ou horizontale d'un fichier ASCII.**

Il ne s'agit pas de remettre en question les possibilités de l'imprimante du PCW qui pour un usage standard fait très bien son office. Cependant, comme c'est le cas de beaucoup de ses consœurs, elle n'est conçue que pour l'impression normale.
Un problème qui n'en est pas un si l'on considère la fonction première du PCW qui n'est ni plus ni moins que le traitement de textes. Mais voilà, le succès aidant, cet ordinateur s'est vu assigner les best-sellers de l'informatique, tels que Multiplan et dBase II, programmes pour lesquels une impression verticale s'avérait quasi obligatoire. De là, la naissance de ROTATE, logiciel simple en soit mais efficace.

## Le programme

Le fonctionnement du programme peut se résumer en quelques lignes : chacune des "phrases' qui composent le texte ASCII est prise en compte, caractère par caractère, et disposée les unes en-dessous des autres puis analysée séquentiellement par un balayage du tableau ainsi formé allant de la droite vers la gauche. Chaque caractère rencontré est alors testé et transformé suivant la police désirée avant d'être envoyé à l'imprimante. Nous arrêterons là les explications d'ordre purement fonctionnelles pour ne voir désormais que la partie utilisation.
Le programme ROTATE est destiné à être utilisé sous CP/M et a donc à cet effet une extension. (COM). En plus de ce fichier et de ceux correspondant aux quatre fontes (polices de caractères) disponibles sur ROTATE, trois fichiers de démonstration figurent sur votre disquette : TEST.TXT qui comprend la totalité des codes ASCII disponibles dans le jeu de caractères français, ESSAI.TXT créé à partir de WORDSTAR et enfin PLAN.TXT qui quant à lui a été généré par Multiplan.
Pour le lancement du programme, il vous suffit donc de booter le CP/M et de taper ROTATE. Le premier menu propose cinq options ainsi qu'un encadré où sont affichés les paramètres d'impression. Ceux-ci, au nombre de six vous renseignent sur le nombre de lignes possibles par page en fonction de la hauteur des caractères et de l'interligne ; sur l'interligne, sur l'espacement entre chaque caractère ; sur la hauteur (grandeur du caractère et de l'interligne) simple ou double ; sur la fonte désirée et enfin sur le mode de défilement du papier, feuille à feuille ou continu. Ces paramètres seront modifiables par l'appel de l'option 2 du menu.
Après avoir choisi la police de l'impression par l'appel de l'option 1, il ne vous reste plus qu'à signifier au programme, si vous désirez imprimer en rotation ou normalement (option 4 ou 3). La cinquième option n'est autre que celle vous permettant de quitter le programme. Comme vous pourrez vous en rendre compte dès la première utilisation, ce logiciel ne réclame aucune connaissance particulière de l'informatique tant il est simple d'emploi. En effet, chaque menu et sous-menu est numéroté par option. Il vous suffit donc de saisir le numéro correspondant à votre choix et de valider par [RETURN] pour accéder à la partie désirée du programme. Ceci explique que nous ne nous attarderons pas plus sur le fonctionnement pour, par contre étudier plus en détail les fichiers ASCII proprement dits.

## Les fichiers

Comme le sait tout bon utilisateur de Multiplan qui se respecte, la sauvegarde des fichiers ASCII telle qu'elle se présente sous ce programme est totalement indépendante de la sauvegarde normale par les options LIT-ECRIT. Donc pour obtenir un fichier ASCII de Multiplan récupérable ensuite par ROTATE, il vous faut opérer de la façon suivante : primo, vous indiquez à Multiplan les caractéristiques du fichier ASCII. En l'occurence : nombre de colonnes de marge, nombre de lignes de bas de page, etc. Bref, le format du fichier dans sa totalité. Secundo, il ne reste plus qu'à sauvegarder l'ensemble à l'aide de l'option sortie. En ce qui concerne Wordstar, il suffit d'indiquer dès le début de l'utilisation que le fichier ainsi créé devra être mémorisé sous forme ASCII. Ceci s'obtient par l'option N, l'option D (document) permettant, à l'instar de la précédente de garder en mémoire les codes de contrôle d'impression tels que : gras, italique, etc.
dBase, quant à lui comporte plusieurs instructions permettant la création de fichiers ASCII. Cependant la fonction COPY TO sera certainement la plus efficace pour ce qui nous préoccupe.
COPY TO [NOM DU FICHIER ASCII] FIELDS [NOM DU FICHIER A TRANSCRIRE] SDF (SDF) indique que la copie est en ASCII. Bien sûr, il nous reste Locoscript. Là c'est une autre histoire... En effet, les fichiers ASCII que l'on obtient par l'appel de l'option [f7] ne sont pas accentués. Grave lacune surtout lorsque l'on est français. Mais rassurez-vous, nous pensons à tout et pour vous le pro-

vuer, nous vous livrons en complément de ce test de logiciel un petit programme simple qui modifie un fichier ASCII de Locoscript afin qu'il soit utilisable et surtout lisible avec ROTATE. Nous y reviendrons, mais en attendant, terminons-en avec le logiciel qui nous intéresse.

### 255 caratères d'éloges...

Oui il faut bien l'avouer, l'ultra simplicité de ce programme ne cède en rien à l'efficacité. Mais s'il n'y avait que cela...

ROTATE, distribué par DDI est en plus rapide et très correct au niveau impression. Les quatre fontes ainsi que le paramétrage d'impression vous permettront d'obtenir des résultats très satisfaisants. N'ayons pas peur des mots, PCW, Multiplan et Rotate forment un trio de premier choix...

### Ascii transformeur, ou comment "asciiser" Locoscript ?...

Comme nous le disions plus haut, les fichiers ASCII issus de Locoscript ne sont pas francisés à 100 %. En effet, certaines accentuations sont remplacées par d'autres signes. Le "è" est remplacé par une accolade, etc. Par ailleurs, ROTATE ne tient pas compte des lettres comportant un accent circonflexe. Il fallait donc remédier à ce problème, et c'est ce que propose ASCII TRANSFORMEUR. Pour débuter, il vous faut traduire le document Locoscript en ASCII comme expliqué précédemment. Cette opération effectuée, lancer A.T. Celui-ci vous demande d'entrer le nom du fichier à traduire, vérifier son existence et l'analyse caractère par caractère, pour le sauvegarder ligne par ligne dans un fichier dont le nom n'est différent du précédent que par la terminaison en ASC. La chose importante à savoir si vous voulez obtenir un beau document en impression par Rotate est qu'il ne faut pas dépasser les 255 caractères par phrase (du début au retour chariot).

### Descriptif du listing

Les lignes 10 à 140 réinitialisent l'écran, créent les fonctions et instructions utilisées en cours de programme, affichent l'écran de présentation et dimensionnent les variables.

Les lignes 150 à 490 assurent la saisie dans le format adéquat du nom du fichier à modifier, opèrent un test caractère et vérifient l'existence du fichier.

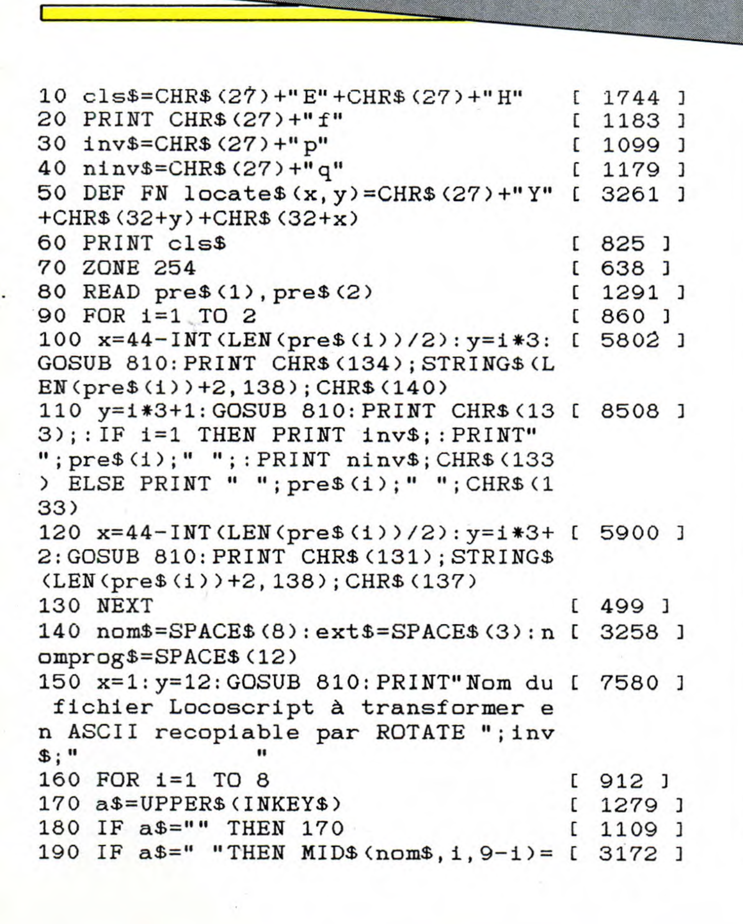
Les lignes 500 à 540 ouvrent le fichier, modifient son extension en ASC et ouvrent le second fichier sur lequel seront renvoyées les lignes modifiées.

Les lignes 550 à 740 affectent une variable à la numérotation de la ligne en traitement (a), affichent ainsi le numéro de la ligne en cours de modification, procèdent aux échanges de caractères, déposent la ligne dans le second fichier et ferment les deux fichiers en fin de travail par l'instruction CLOSE.

Les lignes 750 à 820 proposent un nouveau travail et interrompent le programme en réaffichant le curseur (ligne 790).

Attention, ce petit listing n'a pas la prétention d'être exhaustif et admettra donc de nombreuses améliorations, telles que donner le choix du disque sur lequel doit avoir lieu la saisie du fichier, etc. Nota bene : les codes entre crochets figurant sur le listing correspondent au vérificateur V3 pour PCW. Il ne faut surtout pas les saisir car cela interdirait totalement le bon fonctionnement du programme. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du vérificateur V3 se trouvant dans ce magazine.

*Georges Brize*



```
10 cls$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"          [ 1744 ]
20 PRINT CHR$(27)+"f"                      [ 1183 ]
30 inv$=CHR$(27)+"p"                       [ 1099 ]
40 ninv$=CHR$(27)+"q"                      [ 1179 ]
50 DEF FN locate$(x,y)=CHR$(27)+"Y"        [ 3261 ]
+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)
60 PRINT cls$                              [ 825 ]
70 ZONE 254                                [ 638 ]
80 READ pre$(1),pre$(2)                    [ 1291 ]
90 FOR i=1 TO 2                            [ 860 ]
100 x=44-INT(LEN(pre$(i))/2):y=i*3:        [ 5802 ]
GOSUB 810:PRINT CHR$(134);STRING$(L
EN(pre$(i))+2,138);CHR$(140)
110 y=i*3+1:GOSUB 810:PRINT CHR$(13        [ 8508 ]
3);:IF i=1 THEN PRINT inv$;:PRINT"
";pre$(i);" ";:PRINT ninv$;CHR$(133
) ELSE PRINT " ";pre$(i);" ";CHR$(1
33)
120 x=44-INT(LEN(pre$(i))/2):y=i*3+        [ 5900 ]
2:GOSUB 810:PRINT CHR$(131);STRING$
(LEN(pre$(i))+2,138);CHR$(137)
130 NEXT                                   [ 499 ]
140 nom$=SPACE$(8):ext$=SPACE$(3):n        [ 3258 ]
omprog$=SPACE$(12)
150 x=1:y=12:GOSUB 810:PRINT"Nom du        [ 7580 ]
 fichier Locoscript à transformer e
n ASCII recopiable par ROTATE ";inv
$;"          "
160 FOR i=1 TO 8                           [ 912 ]
170 a$=UPPER$(INKEY$)                      [ 1279 ]
180 IF a$="" THEN 170                      [ 1109 ]
190 IF a$=" "THEN MID$(nom$,i,9-i)=        [ 3172 ]
SPACE$(9-i):GOTO 270
200 IF ASC(a$)<>32 AND ASC(a$)<48 T        [ 2329 ]
HEN 230
210 IF ASC(a$)>57 AND ASC(a$)<65 TH        [ 2276 ]
EN 230
220 IF ASC(a$)<90 THEN 240                 [ 1434 ]
230 PRINT CHR$(7):GOTO 170                 [ 1558 ]
240 MID$(nom$,i,1)=a$                      [ 1159 ]
250 x=71+i:y=12:GOSUB 810:PRINT a$         [ 2074 ]
260 NEXT                                   [ 503 ]
270 FOR i=1 TO 3                           [ 909 ]
280 a$=UPPER$(INKEY$)                      [ 1281 ]
290 IF a$="" THEN 280                      [ 1113 ]
300 IF a$=" " THEN MID$(ext$,i,3-i)        [ 3194 ]
=SPACE$(3-i):GOTO 380
310 IF ASC(a$)<48 THEN 340                 [ 1438 ]
320 IF ASC(a$)>57 AND ASC(a$)<65 TH        [ 2280 ]
EN 340
330 IF ASC(a$)<90 THEN 350                 [ 1438 ]
340 PRINT CHR$(7):GOTO 280                 [ 1562 ]
350 MID$(ext$,i,1)=a$                      [ 1168 ]
360 x=80+i:y=12:GOSUB 810:PRINT a$         [ 2076 ]
370 NEXT                                   [ 505 ]
380 nomprog$=nom$+"."+ext$                 [ 1577 ]
390 IF FIND$(nomprog$)<>"" THEN 500        [ 2057 ]
400 x=1:y=14:GOSUB 810:PRINT"Fichie        [ 6974 ]
r ";inv$;nomprog$;ninv$;" inexistan
t. Désirez vous un directory O/N ?"

410 a$=UPPER$(INKEY$)                      [ 1276 ]
420 IF a$="" THEN 410                      [ 1103 ]
430 IF a$="O" THEN PRINT:DIR               [ 1712 ]
```

Suite page 160

# QUICK MAILING

## PERSONNALISEZ VOTRE CORRESPONDANCE

**Le mailing, ce procédé miracle de la lettre type, tout le monde connaît. Et pour cause, à croire que nous sommes à l'âge de la circulaire... Certes, Quick Mailing n'est pas un novateur dans ce domaine, mais il comporte quelques petits plus qui le rendent original dans sa forme, le premier étant à n'en point douter la rapidité d'exécution. Ne s'appelle pas "quick" qui veut...**

*Editeur : Télésoft*
*Genre : utilitaire mailing*
*Support : disquette*
*Intérêt : ★★★*
*Graphisme : ★*
*Difficulté : ★★*
*Appréciation : ★★★★*

### Fioritures ? Connaît pas

Quick Mailing ne s'embarrasse pas "d'enjoliveurs". En effet, ni l'écran de présentation, ni les menus successifs ne présentent, à notre plus grand regret d'ailleurs, la moindre fantaisie. Mais, ne nous lamentons pas, et voyons plutôt le côté purement professionnel de la chose.

```
ALT U =insérer   CUT =Efface ligne   DEL DEL LINE EOL RETURN   EXIT STOP

STE KASSBRIC
29 RUE DE VAIR
78000   POISSY

                    #INTITULE #PRENOM #NOM
                    #ADRESSE
                    #CP #VILLE

                              Poissy le 09/04/86

   #INTITULE #NOM

Nous vous informons que nous avons recu des logiciels nouveaux
pour votre #MACHINE .

Nous pouvons vous faire profiter d'une réduction de 70% sur notre
matériel et ceci pour votre fête la ST #PRENOM qui est
proche maintenant.
  Sachant,#PRENOM que vous serez attentif à la présente
nous vous attendons dans notre boutique.

Sincérement votre              Le directeur           Drive is A:
```

Après avoir chargé le programme sous CP/M (MAIL. SUB), le premier menu apparaît. Bien que succinct, ce dernier n'en demeure pas moins suffisamment explicite pour que l'utilisateur puisse se diriger sans peine à l'intérieur des sous-programmes multiples.
Voyons en guise de hors d'œuvre les fonctions premières des options de ce menu.
La première de celles-ci : saisie et mise à jour du fichier client, permet comme son nom l'indique d'ajouter des clients à la liste existant sur votre fichier, ou encore d'y apporter quelques modifications. Vient ensuite, en seconde position, la rubrique "recherche", qui offre la possibilité de visualiser tout ou une partie des clients enregistrés sur le fichier, et cela selon un critère sélectif qui pourra être soit basé sur l'achat effectué par le client en question, soit sur le lieu d'habitation. La troisième, beaucoup plus en harmonie avec ce qui nous préoccupe sera l'option "édition d'étiquettes" qui, selon les mêmes critères que précédemment, imprimera des étiquettes pour les clients présents sur le fichier.
Avec l'option numéro quatre, nous entrons vraiment dans le vif du sujet. Cette rubrique "mailing et courrier personnalisé" se propose, vous vous en seriez douté (!) d'imprimer une suite de lettres dont seul le nom et les coordonnées du client diffèrent. Cette option suppose la création préalable d'une lettre type sous un traitement de texte quel qu'il soit, nous reviendrons plus loin sur la création éventuelle d'une telle lettre sous Locoscript. Tout comme dans le cas de la recherche et de l'édition d'étiquettes, il sera possible à l'utilisateur d'opérer une sélection ou non pour l'établissement de ses courriers.
Enfin, voici la dernière option dont nous nous soucierons dans ce bref panégyrique : la création du masque de saisie. Très à la mode à l'ère de l'ergonomie tous azimuts, et néanmoins très utile, cette option sera utilisée principalement lors de la première utilisation de Quick Mailing. En effet, chaque utilisateur ayant sa propre organisation de travail, cette facilité permet de ne rien perdre de ses bonnes habitudes en proposant de définir sa propre "carte d'identité clientèle" : nom, prénom, adresse, etc.
A ce stade de notre avancée, il est important de noter que, d'une part l'option 1 ne pourra fonctionner que si un masque de saisie aura été préalablement créé, et que d'autre part, les options 2, 3 et 4 ne seront opérationnelles que dans le cas ou des enregistrements auront déjà été effectués.

### Dans le détail

Si certaines des options que nous venons d'énumérer se passent de commentaire, il en est trois tout au moins, qui méritent que l'on s'y arrête.
Revenons donc rapidement, en premier lieu, à la recherche de fiches. Lors de l'accès à cette rubrique, un nouveau menu s'affiche. Celui-ci, composé de

neuf rubriques permet une recherche sélective à souhait, allant de la visualisation globale à la recherche par code postal. Il est bien évident qu'une recherche sélective ne peut se faire que dans le cas ou votre masque de saisie comporte le critère demandé ! Ainsi, si vous sélectionnez l'option 5 qui est la recherche par le prénom, alors que votre masque de saisie ne comporte en tout et pour tout que le nom et l'adresse, votre demande tournera court.

Nous en arrivons maintenant à l'instant fatidique qui précède la sortie d'une première lettre type. Vous disposez donc d'un fichier client. Mais avez-vous songé à formater votre masque de saisie ? Si c'est le cas, bravo, vous n'avez plus qu'à sauter au paragraphe suivant, dans le cas contraire, gare aux ennuis...

En fait, bien que cette étape soit la plus importante pour le bon déroulement du programme, elle n'en est pas pour autant plus difficile à manier. Il vous suffit de vous reporter à vos notes pour déterminer avec exactitude le nombre et la liste des renseignements qu'il vous est coutumier de recueillir sur vos clients. C'est en fonction de ces données que vous pourrez déterminer la forme que devra revêtir le masque. Sachez que le nombre des rubriques du masque de saisie est limité à neuf et que la longueur des zones réponse n'excède pas vingt-huit caractères.

Un exemple pratique pour une totale compréhension de l'importance de cette partie du programme : si vous prévoyez des courriers tels que "CHER(E) AMI(E)" suivi du prénom de la personne en question, votre masque de saisie devra comporter au minimum le prénom et la lettre finale. Cette dernière supposera la frappe d'un E à chaque nouvelle saisie d'une fiche dans le cas d'une cliente. Par ailleurs, la lettre type devra impérativement débuter par :
CHER # LETTRE FINALE
AMI # LETTRE FINALE
# PRENOM.

Masque, fichier, il ne reste plus maintenant qu'à créer la lettre qui sera le support de vos travaux. Pour cela, rien de bien compliqué. Comme nous l'avons vu précédemment, vous devez utiliser un traitement de texte afin d'élaborer votre lettre type. Locoscript permet à cet effet la transcription en texte ASCII d'un document. Pour cela, tapez votre texte sans omettre les codes mailing ( = NOM ou = PRENOM, par exemple), et sauvegardez la lettre ainsi créée en ASCII par l'appel de la fonction f7. Attention cette fonction n'est disponible qu'à partir de la version 1.21 de Locoscript. Dans le cas ou votre traitement de texte n'appartiendrait pas à cette catégorie, il vous sera possible d'utiliser le pseudo traitement de texte "RPED.SUB" livré avec la machine (plus particulièrement réservé aux utilisations systèmes, telle que la création de fichiers de lancement automatique en PROFILE.SUB), lequel édite uniquement des fichiers ASCII.

## Lancez les rotatives...

Si je ne me trompe, nous avons à peu près fait le tour du contenu du programme. Mais il reste encore le principal, puisqu'aucune missive n'est encore sortie de notre imprimante.

```
011 FICHES CLIENTS REPERTORIEES SUR DISQUE

011
DUPONT
MICHEL
47 RUE DE LA SAUSSERAIE
BATIMENT 12 ESCALIER 109
ST MICHEL EN AUXOIS
38100

NOM      DUPONT

PRENOM      MICHEL

ADRESSE 1       47 RUE DE LA SAUSSERAIE

ADRESSE 2       BATIMENT 12 ESCALIER 109

VILLE      ST MICHEL DE BAVIERE

CODE POSTAL       38100


              ABANDON OPERATION==> <PASTE>

              VALIDATION DU CORRIGE==> <RETURN>
```

Le menu qui apparaît lors de l'édition sur imprimante comporte trois choix ayant trait : primo à la qualité de frappe désirée, secondo au mode de défilement de la feuille (continu ou feuille à feuille), et tercio au style d'écriture (droite ou italique). Avant de valider l'un de ces choix, l'ordinateur vous aura demandé le nom de la lettre à éditer, laquelle aura été chargée immédiatement.

Vient ensuite le moment de choisir les clients concernés par les envois. Comme lors de la recherche, neuf critères de choix vous sont proposés. Un seul cependant diffère au vu des deux listes, la visualisation par initiale ayant été remplacée ici par l'option "courrier spontané". Titre bien mystérieux au prime abord mais qui finalement, porte bien son nom. Admettons que vous soyez à l'origine d'un concours dont les heureux bénéficiaires sont vos clients, et que vous deviez attribuer à chacun d'eux un "numéro de la chance". Plutôt que de reprendre chaque fiche l'une après l'autre pour la modifier en conséquence, mieux vaut réaliser la lettre de manière à ce qu'elle comporte une zone variable, qui lorsqu'elle sera rencontrée par le programme, fera cesser l'impression en attente du complément au clavier.

```
:.:..........................:.:..........................:
: 0 :          A             : 1 :          B             :
:.:..........................:.:..........................:
: 2 :          N             : 3 :          N             :
:.:..........................:.:..........................:
: 4 :          C             : 5 :          N             :  VALIDATION==><RETURN>
:.:..........................:.:..........................:
: 6 :          D             : 7 :          N             :
:.:..........................:.:..........................:
: 8 :          F             : 9 :          E             :
:.:..........................:.:..........................:

A===>NOM
B===>PRENOM
C===>ADRESSE 1
D===>ADRESSE 2
E===>VILLE
F===>CODE POSTAL
```

## Quick et bien...

Si il existe, et Dieu sait qu'ils sont nombreux dans ce cas, des logiciels qui à eux seuls méritent la création de cours spéciaux, tant ils sont pompeux et mal adaptés aux néophytes, Quick Mailing ne fait assurément pas partie du lot. En fait ce programme peut, et c'est tout à son honneur, être utilisé par tout un chacun sans aucune notion particulière, que ce soit d'informatique ou plus simplement de traitement de texte vu de manière générale. En un mot comme en cent, Quick Mailing est à n'en point douter un atout maître dans la manche de toute personne désireuse de gagner du temps.

*Georges Brize*

# RUBIS, LA CLARTE DU DIAMANT...

**Dieu sait que les logiciels de comptabilité et de gestion de comptes sont nombreux sur le PCW, mais Rubis, et c'est là sa grande force et sa grande originalité, n'a la prétention d'être ni l'un ni l'autre, tout en se réclamant des deux... En effet, si ce logiciel se veut avant tout un utilitaire de trésorerie pour les petites et moyennes entreprises, il en demeure aussi un excellent outil pour la gestion et la comptabilité à l'échelle familiale.**

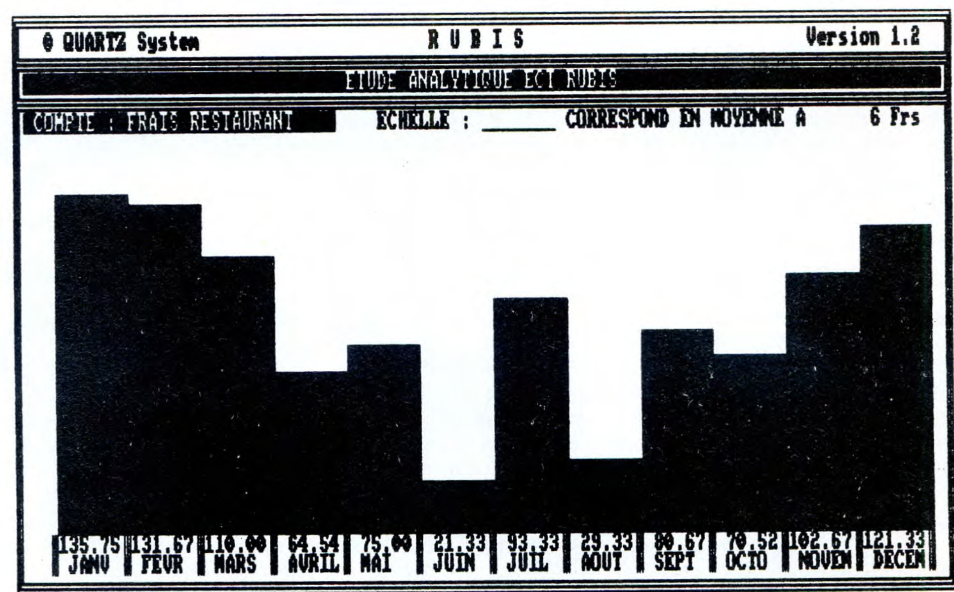
*Editeur : Quartz System*
*Genre : trésorerie*
*Support : disquette*
*Intérêt : ★★★★*
*Graphisme : ★*
*Difficulté : ★★*
*Appréciation : ★★★★*

## Un logiciel qui porte bien son nom

Ne serait-ce que pour la présentation, on aurait envie de le faire tourner fréquemment. Comme quoi le sérieux n'empêche pas forcément quelques fantaisies. On est à tel point déformé par la tristesse et la pauvreté habituelleS de ce genre de programme, que la présentation de Rubis nous rend au prime abord quelque peu méfiants. Méfiants à tort d'ailleurs, je me fais fort de vous le prouver dans les quelques lignes qui suivent.
Avant de nous aventurer ensemble dans une description succincte des possibilités multiples de ce logiciel, voyons rapidement quelques-unes des principales qualités qui en font ce qu'il est convenu d'appeler un ''super logiciel ergonomique...''
Doté de menus interactifs aux options très explicites, d'un affichage à l'écran très clair, de nombreux messages expliquant la marche à suivre ou encore le déroulement du programme en cours afin de faire patienter éventuellement l'utilisateur, et enfin, d'une rapidité d'exécution enviable, Rubis est vraiment le fin du fin et devrait de ce fait conquérir sans mal la part du marché qui lui est réservée.

## Rubis vu en coupe

Il est souvent très difficile, même pour un foyer de gérer parfaitement un seul compte. Alors qu'en est-il d'une entreprise dont les mouvements bancaires sont quasi incessants et évoluent parfois sur un nombre de comptes époustouflant ? La réponse est simple, l'informatique, et plus précisément des logiciels tels que Rubis sont faits pour remédier à tout ce que cela suppose comme inconvénients.
Rubis qui n'oppose aucune limite au nombre de fichiers, si ce n'est la place sur disquette, se propose ni plus ni moins que d'offrir un répertoire complet des actions bancaires (retraits, virements crédits, etc.), soit sur des comptes divers (vous disposez à cet effet de trente-deux comptes paramétrables, tant au niveau de la désignation qu'au niveau du type de compte (créditeur ou débiteur), soit sur un seul compte divisé en rubriques.




ENFONCEZ : EXTRA+PTR POUR SORTIE SUR IMPRIMANTE , ENTER POUR MENU:

© QUARTZ System — R U B I S — Version 1.2

DEFINITION COMPTES | ETAT DES COMPTES | INITIALISATION | RETOUR MENU

SOLDE DE DEPART : 10000.00

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | PAIEMENT / CHEQUES | : | -4357.00 | 2 | PAIEMENT CREDITS | : | -22805.54 |
| 3 | INTER. DEBITEURS | : | 0.00 | 4 | FRAIS RESTAURANT | : | -6216.87 |
| 5 | ENTRETIEN VEHICULE | : | 0.00 | 6 | CARBURANT | : | 0.00 |
| 7 | LOISIRS DIVERS | : | 0.00 | 8 | TABAC | : | 0.00 |
| 9 | PRELEVEMENTS AUTOMAT | : | -2760.00 | 10 | PAIEMENT LOYER | : | 0.00 |
| 11 | | : | 0.00 | 12 | | : | 0.00 |
| 13 | VERSEMENT DE CHEQUES | : | 0.00 | 14 | VERSEMENT D'ESPECES | : | 0.00 |
| 15 | VIREMENTS BANCAIRES | : | 0.00 | 16 | SALAIRE NORMAL | : | 90000.00 |
| 17 | PRIMES EXEPTION. | : | 0.00 | 18 | LOTO / TIERCE | : | 0.00 |
| 19 | | : | 0.00 | 20 | | : | 0.00 |
| 21 | | : | 0.00 | 22 | | : | 0.00 |
| 23 | COMPTE 23 | : | 0.00 | 24 | COMPTE 24 | : | 0.00 |
| 25 | COMPTE 25 | : | 0.00 | 26 | COMPTE 26 | : | 0.00 |
| 27 | COMPTE 27 | : | 0.00 | 28 | COMPTE 28 | : | 0.00 |
| 29 | COMPTE 29 | : | 0.00 | 30 | COMPTE 30 | : | 0.00 |
| 31 | COMPTE 31 | : | 0.00 | 32 | COMPTE 32 | : | 0.00 |

SOLDE RESULTANT : 63860.59 — CUMUL CREDIT : 90000.00 — CUMUL DEBIT : -36139.41

FIN D'ETUDE DES SOLDES — SORTIE SUR IMPRIMANTE DE CES RESULTATS

Dans ce dernier cas, le terme de compte désignera un poste de travail, plutôt qu'un numéro de compte bancaire. Il est important de noter que les notions de crédit et débit, rencontrées fréquemment au cours de l'utilisation du programme correspondent étroitement à celles utilisées par les banques.
Lors de l'entrée dans le menu principal, cinq options de préparation au travail vous sont proposées. Vous pourrez : soit accéder directement au programme en lui-même, soit créer une disquette fichier (préalablement formatée), soit consulter la documentation fournie avec le programme, soit changer les couleurs d'affichage de l'écran (fond vert clair, écriture noire ou inversement) et enfin cesser les travaux du jour. Après avoir accédé au programme, la seule manière de revenir à ce menu sera de suivre la chaîne en sens inverse, en sélectionnant séquentiellement le retour aux menus successifs.

## Au travail...

Vous venez donc de sélectionner l'option "accès au programme Rubis" en validant par la touche <ENTER>. Suite au chargement de la structure complète de travail (relativement rapide), vous devez impérativement saisir la date du jour pour pénétrer plus profondément au cœur du programme. Rubis qui aura au préalable détecté la configuration de votre système (8256 ou 8512) vous proposera de sélectionner le drive où sera opérée la lecture des fichiers. A partir de cet instant, toutes les actions du programme (hormis, bien-sûr les saisies d'opérations) seront générées par la validation de telle ou telle option à l'intérieur des menus.
Votre premier devoir sera de paramétrer selon votre bon vouloir la totalité, ou seulement quelques-uns des trente-deux comptes mis à votre disposition. Prenons comme exemple le cas du compte numéro un : si aucun paramétrage n'a encore eu lieu sur ce compte avant la saisie d'une écriture (création d'une fiche), la zone référence du compte apparaîtra en vidéo inverse, ce qui aura pour conséquence de vous permettre la saisie du paramétrage (définition en clair du poste de travail), ainsi que du type du compte concerné.
Vous voilà donc armés pour tenir vos comptes à jour de la manière la plus fiable qui soit. Au jour le jour, il vous sera possible de visionner sur l'écran (ou de sortir sur imprimante) l'ensemble des données composant votre programme : l'état des comptes, qui permet d'obtenir le montant positif ou négatif lié à chacun des postes de travail, les écritures et tout ce qui s'y rapporte.
La grande facilité d'utilisation de ce programme se résume surtout dans la possibilité d'avoir accès à certaines données précises, soit par la référence, soit par la date (référence ou date servant alors de clé).
J'allais oublier le principal... Rubis permet aussi la visualisation des soldes sous forme d'histogramme en deux dimensions, mois par mois. Cette option est accessible par la fonction "étude analytique".

## Une pierre taillée sur mesure...

Notre premier travail, lorsque l'on se met en devoir d'étudier un logiciel quel qu'il soit, est bien évidemment de tout d'abord trouver les points faibles. Je dois bien avouer que je serais bien en peine de n'en citer ne serait-ce qu'un seul. S'il est vrai que beaucoup de particuliers redoutent, à juste titre dans de nombreux cas, de laisser le soin de leur gestion domestique à un ordinateur, c'est assurément qu'ils ne connaissent pas encore Rubis. Alors, avis à tous ceux qui cherchent depuis des lustres un logiciel adapté à leurs besoins : particuliers, petites et moyennes entreprises ; qu'ils cessent leurs recherches, Rubis est fait pour eux...
*Rubis est une réalisation Quartz System distribué par D.E.I.A.*

*Georges Brize*

```
@ QUARTZ System              R U B I S                 Version 1.2
 EDITEUR   CENTRALISATION   LISTE ECRAN   LISTE IMPRIMEE   RETOUR MENU
                       ETAT FICHIER :  63
   CREATION ECRITURE        RECHERCHE ECRITURE       RETOUR S.MENU
 REFERENCE DE L'OPERATION   : FORD DECEMBRE
 NOM DU COMPTE              : PAIEMENT CREDITS
 TYPE DE COMPTE             : DEBITEUR
 DATE DE L'OPERATION        : 05/12/87
 MONTANT DE L'OPERATION     :    1700.00
 COMMENTAIRES               :

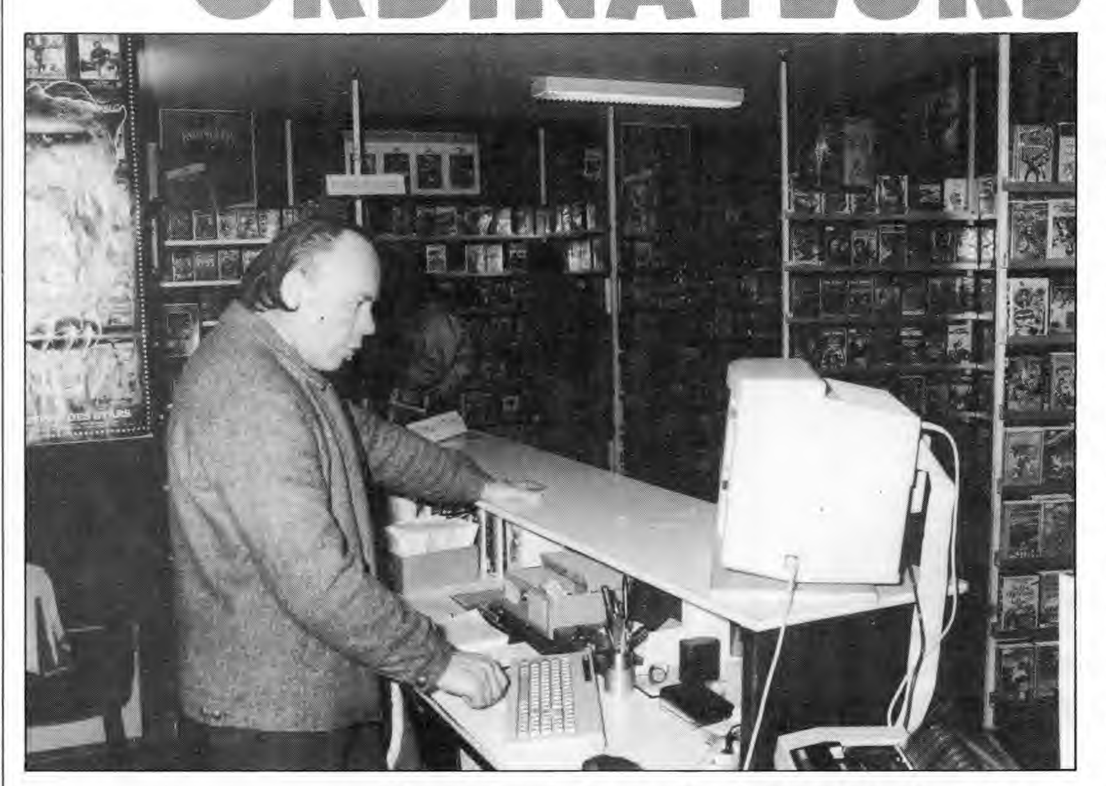
     CONSERVER CETTE ECRITURE          DETRUIRE CETTE ECRITURE

           ENTREZ LA REFERENCE A CHERCHER , ENTER = S.MENU
```

```
@ QUARTZ System              R U B I S                 Version 1.2
 EDITEUR   CENTRALISATION   LISTE ECRAN   LISTE IMPRIMEE   RETOUR MENU
123456001                  DATE : 01/01/87  PAIEMENT / CHEQUES   DEBITEUR
MONTANT :     1200.00 Frs  REVEILLON PIERRE ET MARIE
123456002                  DATE : 01/01/87  PAIEMENT / CHEQUES   DEBITEUR
MONTANT :      450.00 Frs  LOCATION SMOKING PIERRE
123456003                  DATE : 12/01/87  FRAIS RESTAURANT     DEBITEUR
MONTANT :      125.00 Frs  LES IRIS BLEUS
123456004                  DATE : 23/01/87  FRAIS RESTAURANT     DEBITEUR
MONTANT :      450.00 Frs  REUNION FRANTEL
123456005                  DATE : 15/01/87  FRAIS RESTAURANT     DEBITEUR
MONTANT :      187.50 Frs  REUNION
123456006                  DATE : 02/02/87  FRAIS RESTAURANT     DEBITEUR
MONTANT :      560.00 Frs  REUNION FRANTEL
123456007                  DATE : 03/03/87  FRAIS RESTAURANT     DEBITEUR
MONTANT :      210.00 Frs
123456008                  DATE : 28/01/87  FRAIS RESTAURANT     DEBITEUR
MONTANT :       52.00 Frs

                  CONTINUER    FIN D'EDITION
```

# LA GESTION DE VIDEO-CLUB ASSISTEE PAR ORDINATEURS



**Depuis plusieurs mois nous vous proposons des exemples d'utilisation de l'ordinateur dans le domaine professionnel. Ce mois-ci, nous avons rencontré Monsieur Louche, directeur de trois vidéo-clubs dans la banlieue sud de Paris. Afin de répondre à ses besoins de gestion, monsieur Louche n'a pas hésité à équiper ses vidéo-clubs de trois Amstrad PCW, à sa plus grande satisfaction. Avec lui, nous avons essayé de faire le point pour savoir comment s'est effectuée son informatisation et les avantages qu'il peut désormais en retirer.**

## Une gestion malaisée et lourde à manipuler

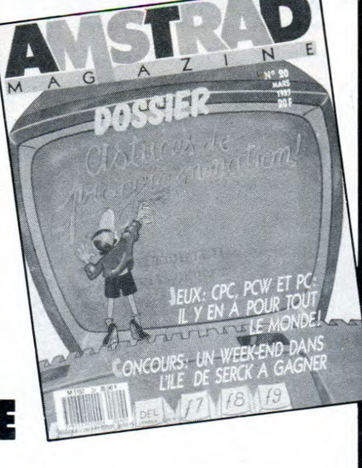
Le stock moyen de l'un des vidéo-clubs où nous avons rencontré monsieur Louche approche les quatre mille cassettes, avec environ trois cents entrées et sorties par jour. Rien d'étonnant donc que ce vidéo-club Draveillois, "Vidéo-Stars", ait songé à s'informatiser pour limiter les tâches inhérentes à la gestion de ce stock important et des opérations de location. De même, outre les loueurs "occasionnels", gérer mille cinq cents abonnés, environ, n'est pas une mince affaire... Avant l'informatisation, toutes les opérations de tenue de stock et de location se faisaient manuellement, par un système de fiches cartonnées numérotées. Fatalement, tout ce travail manuel prenait énormément de temps, ne serait-ce que l'opération quotidienne de tri des fiches pour retrouver les éventuels films non rentrés et les clients en retard (à relancer). Une fois les retardataires trouvés dans les fiches, il fallait reporter les éléments sur un cahier puis, lorsque les films rentraient, sortir le cahier, rayer les indications correspondantes, ressortir la fiche du client, mentionner le fait que le film était rentré... Un travail énorme d'écritures doubles et un fastidieux travail de tris répétitifs puisque quotidiens. De même, lorsqu'un client demandait un film en particulier, savoir s'il était en magasin, revenait concrètement, à relire toutes les fiches des abonnés...

## Une informatisation sans problème

Au départ, l'informatisation s'est faite sans aucune expérience de la micro. Monsieur Louche a découvert le PCW dans un

## ABONNEMENT

**Economisez 65 F**




**12 NUMEROS + 4 HORS-SERIE**

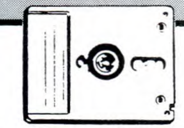
**275 F AU LIEU DE 340 F**

## CASSETTES



Tous les listings de chaque numéro d'Amstrad Magazine sur cassette. A l'unité ou par abonnement (chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro).

## DISQUETTES



Tous les listings de plusieurs numéros d'Amstrad Magazine sur disquette.

## RELIURES






Bien à l'abri et parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent.

# BON DE COMMANDE

**Coupon à retourner à : Amstrad Magazine, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé**

**ABONNEMENT** Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.
Je m'abonne à Amstrad Magazine ☐ 275 F. ☐ Europe : 375 F. ☐ Airmail : 400 F.

**CASSETTES** à 68 F : n° 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
(entourez celles que vous désirez)
☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement) ☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

**DISQUETTES** comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 170 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 170 F. ☐ n° 10 : 100 F. n° 11 : 100 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 170 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 170 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 170 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 170 F.
Europe : 200 FF. Airmail 200 FF mandat international.

**RELIURES** Prix ☐ 65 F (60 F pour les abonnés).

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
(entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 : 255 F.
(envoi gratuit).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel ........................................

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM ______________________ PRENOM ______________________

RUE ______________________________________________

CODE POSTAL ________ VILLE ______________________

TAB ____ PNS ____ Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat



magazine "grand public" et a été séduit par son prix et ses capacités. Les critères de départ, mis à part le prix étaient, en effet, la possibilité de gérer cinq mille clients et cinq mille cassettes. Le choix de l'équipement s'est donc naturellement orienté vers les compatibles PC (jugés trop chers) pour finalement se fixer sur le PCW au rapport performances et qualité/prix très attractif. Depuis un an, donc, les trois vidéo-clubs sont équipés de PCW 8256 transformés, dès le départ, en 8512 par l'adjonction de mémoires supplémentaires et d'un second lecteur de disquettes. La transformation et l'installation du matériel a été réalisée par le revendeur chez qui ont été achetés les PCW.

Le seul vrai problème qui se pose lors d'une informatisation, c'est le temps de conversion de la gestion "traditionnelle" (manuelle) en gestion informatisée. C'est en fait le temps de saisie de tous les éléments qui se trouvaient sur support papier. Dans le cas de Vidéo-Stars, ces opérations de "conversion" et de saisie ont demandé environ une semaine, en travaillant à cette tâche "entre deux clients".

Aucune formation particulière n'a été dispensée aux utilisateurs du système et l'adaptation aux nouveaux moyens informatiques s'est faite "tout doucement, mais directement".

## Le locigiel

Très important, le logiciel est le noyau du système. Il devait être, pour une plus grande efficacité, "dédié" à la gestion d'un vidéo-club et n'être pas seulement un gestionnaire de fichiers. Monsieur Louche, après renseignement, a choisi le logiciel "Vidéo-Soft" de Basic Center. D'après le responsable des vidéo-clubs, il est "très simple à utiliser, toutes les fonctions sont détaillées, indiquées et l'utilisateur n'a plus qu'à les suivre à l'écran". La formation au logiciel a, en effet, été des plus rapides : l'un des vendeurs de Basic Center est venu deux heures expliquer le fonctionnement de son logiciel et le système était opérationnel. Les recherches diverses sont devenues très rapides et très faciles : *"Maintenant, je peux savoir à tout moment où est un film, rechercher un client par son nom, son numéro d'abonné, rechercher un film par son titre, son numéro d'identification, par l'un des acteurs, etc."* ajoute, très satisfait, M. Louche. Les opérations de gestion sont devenues immédiates, avec la saisie au fur et à mesure des locations. Le logiciel, permet outre la gestion des films et des abonnés d'autres fonctions très utiles. Le menu principal comprend une recherche clients, une recherche films selon divers critères, un fichier clients, l'élaboration de statistiques et une option "Caisse" journalière. L'avant dernière option s'avère particulièrement adaptée aux besoins



d'un vidéo-club : *"avec ce système, je peux instantanément avoir une vue d'ensemble de la gestion du magasin, savoir ce que les gens prennent le plus ; ce qui me permet d'orienter mes achats de films pour une meilleure rentabilité... Quand vous voulez acheter un film qui représente quand même environ 800 francs d'investissement, autant qu'il plaise et soit rentable au niveau de la location".* En effet, d'après l'ensemble des données saisies et des informations stockées, le programme permet de sortir des statistiques journalières, hebdomadaires, mensuelles, annuelles, etc. par titres de films, par genres ou tout autre critère. L'informatique dans un vidéo-club permet donc non seulement une gestion simplifiée de toutes les opérations de stockage et de location mais aussi des prévisions très utiles à la rentabilité du magasin.

## Avec l'informatique, tout est devenu très simple...

L'informatique a radicalement simplifié la gestion. Finies les heures passées à rechercher parmi les milliers de fiches cartonnées un film manquant ou un client en retard, *"l'ordinateur le fait tout seul, très rapidement, trie ces informations et effectue automatiquement une lettre de relance aux personnes concernées..."* (mailing). Les PCW servent également à des opérations de traitement de textes, de comptabilité et monsieur Louche avoue sans complexe qu'il *"l'utiliserait volontiers pour ses loisirs, s'il ne travaillait pas sept jours sur sept..."*. Maintenant, des clients viennent le voir pour lui demander des conseils sur le PCW, des collègues également professionnels dans la location de films vidéo viennent lui demander des démonstrations pour s'équiper à leur tour de PCW... En effet, très satisfait de son investissment il n'hésite pas à conseiller ce système qu'il utilise maintenant quotidiennement depuis un an. Un prescripteur qui sait de quoi il parle...

## Des projets

Le seul reproche que M. Louche puisse faire à son système est la lenteur des temps de réponses. Il envisage pour l'instant l'emploi d'un compilateur qui pourrait accélérer l'accès aux informations : *"trois ou quatre fois plus rapide, ce serait parfait !"*. C'est cette relative lenteur qui le fait aujourd'hui regarder dans la direction du PC 1512, *"un système complet, qui permet l'acquisition d'un disque dur et un maximum de capacité mémoire pour un prix très adapté..."*. Dans un avenir très proche, donc, nous pourrons peut-être vous présenter un réseau de PC 1512 équipant plusieurs vidéo-clubs. Le souhait premier de M. Louche étant d'avoir encore plus de mémoire et des temps d'accès hyper-rapides grâce au disque dur. *"Je ne regrette pas mon investissement, l'informatisation des magasins a été une chose fantastique dans la simplification des tâches de gestion et de prévision... cela m'a coûté le prix d'une caisse enregistreuse avec bien entendu beaucoup plus de fonctions !!"*
Ce qu'il faut maintenant retenir, par rapport à cette expérience, c'est que pour un prix modique, l'informatisation de petites entreprises n'est plus seulement une "aventure" mais une réalité qui permet de cerner ses besoins, de simplifier ses opérations et d'accroître, en plus, sa rentabilité. L'informatique n'est plus réservée aux informaticiens. La preuve.

*Frédéric Nardeau*

POURSUITE DE L'
OPERATION DISK 3"
23F90 pièce
nouvel arrivage de
10.000 disques MATSUSHITA

GENERAL®

PROGRAMME AVRIL 1987

**CATALOGUE D'INFORMATION DISPONIBLE GRATUITEMENT AU MAGASIN**

# 1) OPERATION CADEAU BUREAU MICRO

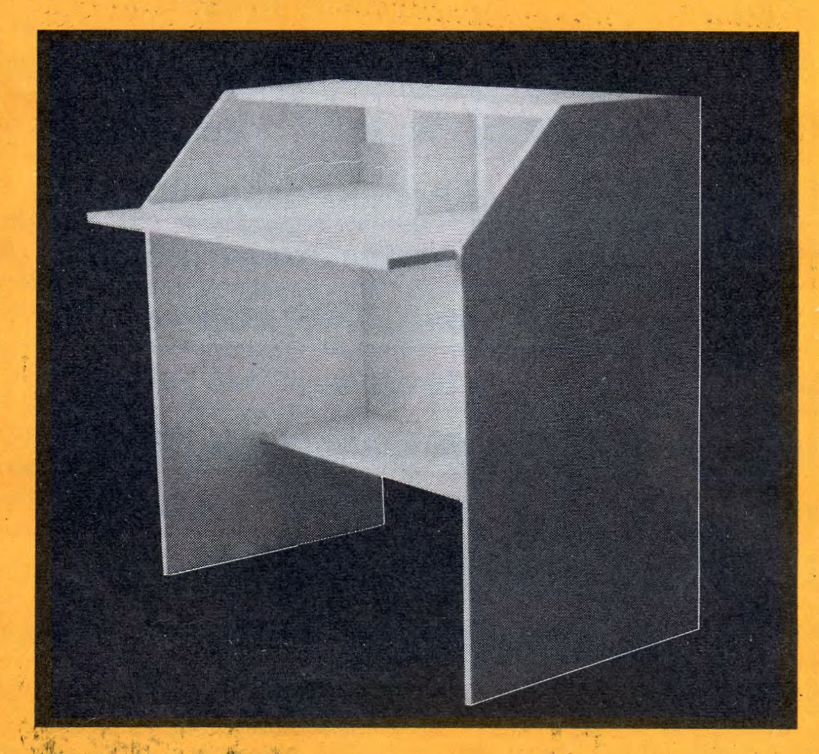
Pour tout achat d'un MICRO AMSTRAD entre le 1er et le 30 avril, vous pouvez choisir de recevoir à la place du cadeau traditionnel (1 manette de jeux et 3 jeux),

**LE FABULEUX**
**BUREAU MICRO GENERAL**

ATTENTION ! Bien que livré démonté, son encombrement et son poids nécessitent pour son enlèvement la présence de deux personnes ou d'une brouette.

Pour la vente par correspondance, ce meuble est expédié en port dû.

DIMENSIONS (L x H x P) :
90 x 92 x 62 cm



# 2) OPERATION FINANCE CREDIT TOTAL

**PAS DE VERSEMENT INITIAL**

(Offre valable du 1er au 30 avril 1987)

Exemple : **MICRO AMSTRAD CPC 6128 couleur**

**24** mensualités de **210F** avec assurance (TEG 18,8 %) - Coût total avec assurance **1067F**




10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

## le temple d'amstrad

# Ordinateur familial
# Amstrad CPC 464

**TARIF GENERAL CPC 464**
avec écran monochrome
**1990F**
A CREDIT CETELEM
**190F** au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

**TARIF GENERAL CPC 464**
avec écran couleur
**2990F**
A CREDIT CETELEM
**190F** au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

**AMSTRAD CPC 464**
**l'ordinateur familial de pointe**
*Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.*

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

**Processeur Z80 :** Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

**64K de RAM :** Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

**Graphics :** Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

**Clavier :** un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



**Basic :** Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

**Jeu de caractères étendu :** un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

**Fenêtres :** on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

**Son :** les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

**Sortie d'imprimante :** une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

**Possibilités d'extension :** plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

**Extension des ROM :** tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

LES CONDITIONS GENERAL
**Garantie :**
**1 an, pièces et main d'œuvre**

**A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD**


**3 LOGICIELS : SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
**THE GOLDEN TALISMAN** (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)
**THE APPENTICE** (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
**+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT**
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

---

# Ordinateur personnel
# Amstrad CPC 6128

**TARIF GENERAL CPC 6128**
avec écran monochrome
**2990F**
A CREDIT CETELEM
**190F** au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

**TARIF GENERAL CPC 6128**
avec écran couleur
**3990F**
A CREDIT CETELEM
**190F** au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
**Garantie :**
**1 an, pièces et main d'œuvre**

**A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD**
**CADEAU !**
**3 LOGICIELS : SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
**THE GOLDEN TALISMAN** (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)
**THE APPENTICE** (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
**+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT**
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

**Le CPC 6128 est impressionnant**
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

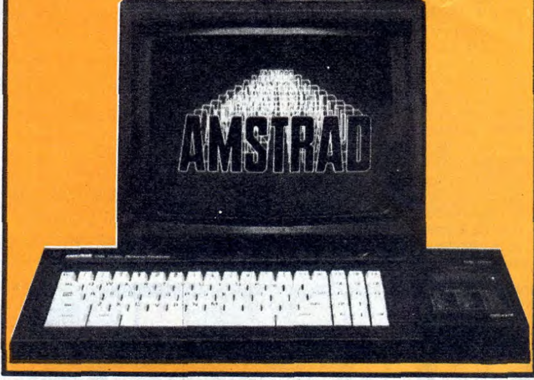
**LES GRAPHIQUES**
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

**LA MEMOIRE**
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

**PRINCIPALES CARACTERISTIQUES**
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de




caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

**LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE**
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

**AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad**
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.




# Amstrad PCW 8256

**ordinateur personnel traitement de texte**

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:**

**L'écran.**

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

**Disquettes.**

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

**Clavier et logiciel.**

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

**Imprimante.**

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
**3997 F HT**

**4741F**

A CREDIT CETELEM
**740F** au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

**CADEAU !**
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

# Amstrad PCW 8512

**l'outil idéal pour les décideurs**

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

*Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...*

Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
**4997 F HT**

**5930F TTC**

A CREDIT CETELEM
**930F** au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

**CADEAU !**
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

**CARACTERISTIQUES PRINCIPALES**

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

# LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

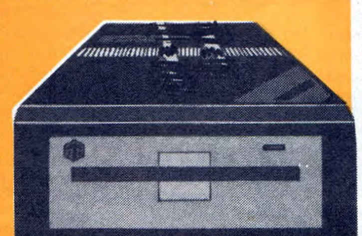
Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.
Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous révé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195

**1799F**

A CREDIT CETELEM
**299F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

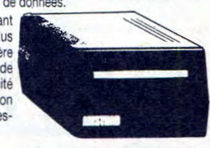


# Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface

**1659F**

A crédit Cetelem : **159F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur

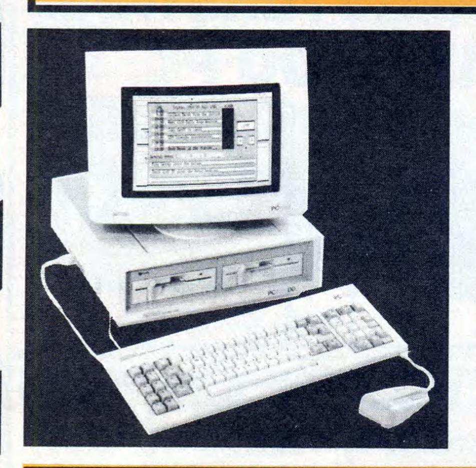
**1590F**




10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

# AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



**PC 1512 SD** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **5920 F**

**PC 1512 SD** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **8170 F**

**PC 1512 DD** avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **7450 F**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

**PC 1512 DD** avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 ................ **9700F**

**PC 1512 HD 10 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 ......................... **10420 F**

**PC 1512 HD 10 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 ........... **12670 F**

**PC 1512 HD 20 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 ......................... **11840 F**

**PC 1512 HD 20 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 ........... **14100 F**

## CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

## COMPTABILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

## LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

## LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

## EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

## PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

## GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les îcones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

## VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

## RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstore permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

## LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

## CARACTERIQUES TECHNIQUES

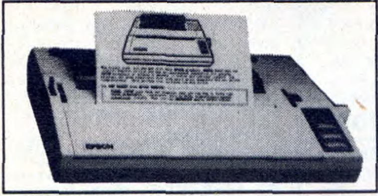
Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.




10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

## Imprimante Epson LX86PC



TARIF GENERAL
**pour EPSON LX86PC**

**2995F**

Code 6192
A CREDIT CETELEM
**595 F au comptant**
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

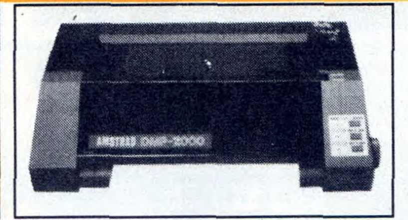
L'imprimante LX86PC s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même *que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à* long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

## Imprimante Amstrad DMP 2000

**TARIF GENERAL**
**pour Amstrad DMP 2000**

**1690F**

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



**DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE**

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

*Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logi*ciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

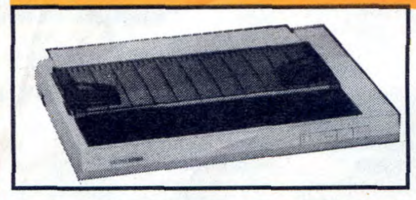
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

*La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs* AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

## Imprimante CITIZEN MSP 15E



TARIF GENERAL
**IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E**

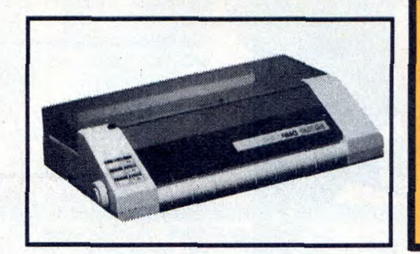
**3995F**

A CREDIT CETELEM
**595 F** au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur. C'est ce qu'on appelle avoir le choix.

**Caractéristiques techniques : Mode d'impression :** *matrice de points par impact, tête d'impression 9 fils.* Vitesse d'impression : 160 caractères par seconde en impression courante, 40 caractères par seconde en qualité courrier. **Jeux de caractères :** configuration Epson FX, 96 standard, 96 italique, 32 caractères pour 11 pays différents, 32 caractères graphique et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Configuration IBM graphique : 96 standard, 133 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Taille des caractères : 2,4mm x 2,4mm pour les caractères standards, 10 cpi. **Dimensions imprimante :** hauteur 90 mm, largeur 579 mm, profondeur 354 mm. Poids : 7kg. Alimentation : tension 180x264V alternatif (CA), fréquence 50-60Hz, consommation 90 VA maximum. Environnement : température 5 à 35°C, humidité 10 à 80%, non condensé.

## Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL
**IMPRIMANTE DMP 3000 PC**

**2290F**

A CREDIT CETELEM
**490 F** au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

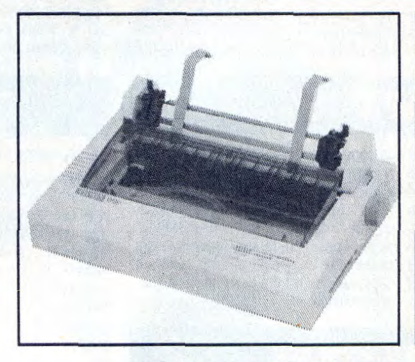
La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-*dessous.*

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**Système d'impression :** impact matrices
**Vitesse :** caractère normal 105 CPS, double caractère 52 CPS
**Dim. caractères (normal) :** 2,1x2,55mm
**Styles et dimensions possibles :** Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
**Papier :** feuille à feuille ou rouleau.
**Entrainement :** traction et friction.
**Nombre de copies :** 2 (papier autocopiant).
**Interface :** parallèle Centronics.
**Alimentation :** 220/240V.
**Dimensions (LxHxP) :** 400x250x100mm.
**Poids :** 4,2 kg.

**MAGASIN DE VENTE GENERAL**
**10, bd de Strasbourg - 75010 Paris**

## Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL
**IMPRIMANTE CITIZEN 120 D**

**1999F**

A CREDIT CETELEM
**199F** au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 180F

**IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES**

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.
Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.
Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

| | |
|---|---|
| ○ **Tête d'impression** (changeable par l'utilisateur) | |
| ○ **Vitesse** | |
| Qualité informatique (cps) | 120 |
| Qualité courrier (cps) | 25 |
| Durée de vie (caractères) | 100 millions |
| ○ **Type d'impression** Sens d'impression: | |
| Bi-directionnel en texte | Standard |
| Uni-directionnel en bit graphisme | Standard |
| Impression optimisée | Standard |
| ○ **Taille des caractères** (car./line car./inch) | |
| PICA | 80/10 |
| Expansé | 40/ 5 |
| Compressé | 136/17 |
| Compressé/expansé | 68/8,5 |
| ELITE | 96/12 |
| Expansé | 48/12 |
| ○ **Matrice** (vertical x horizontal) | |
| Standard | 9 x 9 |
| Jambage | 8ème et 9ème aiguille |
| Double frappe | 9 x 9 |
| Frappe grasse | 9 x 10 |
| Frappe grasse double | 9 x 18 |
| Graphisme | 8 x 12 |
| ○ **Resolution graphique** 8 aiguilles mode graphique | |
| Densité normale | 60 DPI |
| Double densité | 120 DPI |
| Double densité/double vitesse | 120 DPI |
| Quadruple densité | 240 DPI |
| Recopie d'écran | 80 DPI |
| Recopie d'écran II | 90 DPI |
| Traceur | 72 DPI |
| Traceur II | 144 DPI |
| 9 aiguilles mode graphique: Densité normale | Standard |
| Double densité | Standard |
| ○ **Jeu de caractères** ASCII standard | 96 |
| ASCII italic | 96 |
| Jeux de caractères nationaux | 32 (11 jeux) |
| Jeux de caractères italic | 32 (11 jeux) |
| Mode graphique standard | 32 |
| Mode graphique IBM | 32 |
| Indice supérieur inférieur | Tous les caractères |
| *Qualité courrier* | Standard |

# ACCESSOIRES CPC

**CRAYON OPTIQUE DK TRONICS**
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

**CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464**
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

**CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128**
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

**JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO**
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

**JOYSTICK AMSTRAD JY2**
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

**JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4**
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

**JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5**
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

**JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9**
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

**JOYSTICK WICO "THE BOSS"**
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

**JOYSTICK PRO 500 competition**
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

**ARCADE JOYSTICK**
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

**JOYSTICK ARCADE TURBO**
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

## LES CABLES DE LIAISON

**CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK**
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

**CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE**
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

**CABLE FD1**
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

**CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC**
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

**CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464**
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

**CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128**
Code 7118 **185 F**

**CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK**
Code 7141 **70 F**

**CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI**
Code 7142 **60 F**

## LES RUBANS IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| AMSTRAD DMP1 (Code 7041) | **95 F** |
| CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039) | **95 F** |
| EPSON LX 80 (Code 7119) | **69 F** |
| DMP 2000 (Code 7120) | **95 F** |
| DMP 8256 (Code 7121) | **115 F** |
| OKIMATE 20 (coul) (Code 7122) | **105 F** |
| OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122) | **105 F** |
| FUJI PD 80 (Code 7040) | **95 F** |

**CASSETTES VIERGES C20**
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

**MAGNETO. CASSETTE DATACORDER**
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **299 F**

**DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D**
Code 2007 **29 F pièce**

**BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces** Code 7145 **159 F**

**BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces**
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

**BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO**
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

**PAPIER POUR IMPRIMANTE**

| | |
|---|---|
| Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) | **69 F** |
| Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) | **69 F** |
| Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147) | **85 F** |
| Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles | **195 F** |

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

**LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE**
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

| | |
|---|---|
| Housse clavier 464 (Code 7125) | **70 F** |
| Housse clavier 664 (Code 7125) | **70 F** |
| Housse clavier 6128 (Code 7125) | **70 F** |
| Housse moniteur monochrome (Code 7126) | **70 F** |
| Housse moniteur couleur (Code 7127) | **80 F** |
| Housse clavier 8256 (Code 7127) | **70 F** |
| Housse moniteur 8256 (Code 7127) | **85 F** |
| Housse unité disquette (Code 7102) | **55 F** |
| Housse DMP 2000 (Code 7131) | **80 F** |
| Housse LX 80 (Code 7131) | **80 F** |
| Housse Centronics (Code 7131) | **80 F** |
| Housse Okimate 20 (Code 7131) | **80 F** |
| Housse FUJI PD 80 (Code 7131) | **80 F** |

**IMPRIMANTE COULEUR MCP 40**
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

**TABLE GRAPHISCOP**
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

**KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB**
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

**KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE**
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

**CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464**
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

**CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES**
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

## LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

**SYNTHE DK TRONICS**
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

**SYNTHE TECHNIMUSIQUE**
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

**SYNTHE AMSTRAD SSA1**
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

**LA SOURIS AMX AMSTRAD**
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

**INTERFACE RS 232 AMSTRAD**
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

**EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109** Code 0000
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

| | |
|---|---|
| CABLE CL1 à un connecteur | **150 F** |
| CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire | **235 F** |
| JL BANK cassette | **50 F** |
| JL BANK disquette | **120 F** |

**CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112**
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

**PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107**
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

**CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111**
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

**CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110**
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

**RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100**
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

**ALIMENTATION JAGOT et LEON E108**
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

**CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101**
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

**ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD**
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

**CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102**
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

**CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103**
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

**CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105**
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/ 2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

**CARTE SERIE JAGOT et LEON E104**
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

**LOGICIEL SERIE**
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

**KIT SERVEUR**
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

**MODEM DTL 2000 V23** Code 7155 **1490 F**

**MODEM 2000+ V21/V23** Code 7156 **1990 F**

**EMULATEUR COULEUR**
Cassette Code 8910 **250 F**
Disquette Code 8909 **280 F**

**MONIBASE**
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

**SILOCON DISK 256K DK'TRONICS**
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

**EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS**
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

**EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS**
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

**INTERFACE 8 BITS ESAT**
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **450 F**

**TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80**
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

**CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON**
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

**DISQUETTES 5P1/4**
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **49 F**

**MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R**
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**
B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **2290 F**
C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

**CORDON PERITEL**
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

# PCW

**LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256**
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

**EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256**
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

**ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW**
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

**LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET**
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).

**MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL**
Code 0000 **1990 F**

**MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL**
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

**CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation**
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

**LES HOUSSES**
HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

**INTERFACE RS 232**
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

**DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512**
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

**RUBAN IMPRIMANTE PCW**
Code 7121 **115 F**

# PC 1512

| | |
|---|---|
| **DISQUE DUR 10 MGO formatés** | **2990 F** |
| **DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR** | **3990 F** |
| **DISQUE DUR 20 MGO formatés** | **3990 F** |
| **DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR** | **4990 F** |
| **DISQUE DUR 20MGO/40M SEC** | **4990 F** |
| **DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC** | **6990 F** |
| **DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC** | **7990 F** |
| **STEAMER 20 MGO interne** | **4980 F** |
| **JOYSTICK PC** | **190 F** |
| **CARTE MODEM MISSOURI** | **3490 F** |
| **CARTE ADDA (16 canaux)** | **2290 F** |
| **SPEED CARD accélérateur 256** | **3990 F** |
| **SERIE 8 PORTS** | **2690 F** |
| **SERIE 4 PORTS** | **1490 F** |
| **CONTROLEUR DISQUE DUR** | **1290 F** |
| **EXTENSION MEMOIRE 2MGO** | **1490 F** |
| **DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512** | **les 10, 49 F** |
| **BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO** | **195 F** |




10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# ENCEINTES PROFESSIONNELLES SOUND SURROUND TRIDENT

L'importance déterminante de ce maillon dans votre chaîne hifi a amené GENERAL à proposer aux amateurs et audiophiles une gamme d'enceintes acoustiques polyvalentes pour vos compact disques lasers. Comme tous les autres produits de la gamme TRIDENT, elles distancent leurs concurrents sur plusieurs points en rapport qualité/prix. Très haut rendement : faible puissance d'excitation. Absence de coloration et de distorsion : restitution du punch et de la dynamique de la musique. Courbe de réponse linéaire et étendue : reproduction du piqué musical. Conception "Multiway" 3 ou 4 voies. Boomer sur suspension élastique : profondeur et puissance des basses. Médium avec grille de protection : finesse et définition. Aigu "Pro" avec lentille de diffraction : dispersion uniforme et absence de directivité. Filtre à self et condensateur : bon équilibre tonal. Système "équiphase". Réglage du volume du médium sur TS 120 et TS 150. Adaptation à l'acoustique du local. Ebénisterie haute densité : absence de résonances parasites. Finition patinée : adaptation à votre intérieur.

| Type | TS 440 | TS 70 | TS 100 | TS 120 | TS 150 |
|---|---|---|---|---|---|
| NOMBRE DE VOIES | 3 | 3 | 4 (1 passif) | 3 | 3 |
| NOMBRE DE HP | 3 | 3 | 3 | 6 | 6 |
| PUISSANCE NOMINALE | 40 W | 70 W | 100 W | 120 W | 150 W |
| REPONSE | 45 à 20.000Hz | 43 à 20.000Hz | 35 à 20.000Hz | 35 à 20.000Hz | 35 à 20.000Hz |
| DIMENSIONS (LxHxP) | 440x265 206 mm | 570x265 206 mm | 685x320 240 mm | 935x320 240 mm | 1045x320 240 mm |
| LA PAIRE | 390F | 790F | 1090F | 1290F | 1490F |



# QUICKSHOOT des outils pour le monde de demain...

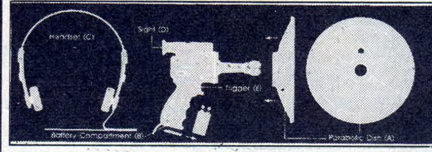
## LE ROBOTARM SVI 2000



Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace. Quand vous en aurez la maitrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire. Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis. LA ROTATION DU BRAS : Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre. LE CONTROLE DU BRAS INFERIEUR : Déplacer la commande 1 vers l'avant pour abaisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever. LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS : Déplacer la commande 2 vers l'avant pour abaisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever. LA ROTATION DU POIGNET : Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre. LE CONTROLE DE LA MAIN : Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.

**LE ROBOTARM COMPLET AVEC SES PINCES, SA PELLE ET 2 QUICKSHOOT I POUR LES COMMANDES**
**680F**
2 piles Alcalines 1,5V (type D) non fournies
**OPTION INTERFACE AMSTRAD 6128**
disponible Février 87

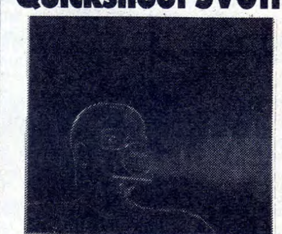
## la grande oreille Quickshoot SV2020




«LA GRANDE OREILLE» applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique prédéterminée. 1) Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal. 2) Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B). 3) Mettre le casque d'écoute (C). 4) Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.

**LA GRANDE OREILLE COMPLETE avec le CASQUE, le MICRO, la PARABOLE et les AUTOCOLLANTS**
**199F**
1 pile 9V non fournie

## L'Androïd Sound Synthetizer Quickshoot SV011



En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral. (Disponible février 87).

**LE SYNTHETISEUR DE SON avec MASQUE, SERRE-TETE** **199F**
2 piles Alcalines Type D non fournies

# LOGICIELS POUR AMSTRAD

AMSTRAD SHUTTLE Disq. 195 F
BILLY LA BANLIEUE Cass. 160 F Disq. 200 F
BRIDGE INFOGR. Disq 250 F
BASKETBALL Cass. 95 F Disq. 149 F
BACTRON Cass. 160 F Disq. 200 F
CONJUGAISON EDUCATIF Cass. 150 F
CONJUGAISON + JEU CHATEAU DU DIABLE Cass. 150 F
CAULDRON 2 Cass. 119 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE Cass. 125 F Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE Cass. 120 F Disq. 199 F
DESERT FOX Cass. 99 F Disq. 169 F
EDUCATIF 4 Disq. 299 F
ELECTRIC WONDERLAND Cass. 199 F
FER ET FLAMME Disq. 295 F
FIDO Disq. 200 F
GOONIES Cass. 99 F Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc Cass. 160 F Disq. 200 F
GRAPHIC CITY Cass. 169 F Disq. 195 F
GALIVAN Cass. 95 F
GRAPH X Disq. 249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE Disq. 199 F
HARRY & HARRY Disq. 210 F
HIGHLANDER Cass. 89 F Disq. 145 F
HMS COBRA Cass. 200 F Disq. 250 F
HUNCHBACK III Cass. 95 F Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION Cass. 95 F

INTO OBLIVON Cass. 29.90 F
KNIGHT RIDER Cass. 89 F Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF Disq. 145 F
KARATE Cass. 109 F Disq. 169 F
KNIGHT TYME Cass. 44.90 F
KANE Cass. 29.90 F
LA GESTE D'ARTILLAC Disq. 295 F
L'HEPISS Cass. 120 F Disq. 199 F
LAST V8 Cass. 44.90 F
LEADER BORD Cass. 95 F Disq. 149 F
MERMAID MADNESS Cass. 125 F Disq. 195 F
MUSIC SYSTEME Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR Cass. 119 F Disq. 179 F
MARACAIBO Cass. 160 F Disq. 200 F
MOLECULE MAN Cass. 27.90 F
ONE Cass. 95 F
ONE MAN DROID Cass. 29.90
PANIQUE LAS VEGAS Cass. 95 F Disq. 149 F
PAPER BOY Cass. 99 F Disq. 149 F
PRINTER PACK II Cass. 150 F Disq. 200 F
REBEL PLANET Cass. 95 F Disq. 145 F
ROBBOT Cass. 125 F Disq. 195 F
RODEO Cass. 160 F Disq. 198 F
STREET HAWK Cass. 89 F Disq. 145 F
SILENT SERVICE Cass. 95 F
SPY STREK Cass. 35 F
SUPERBOWL Cass. 89 F

STORM Cass. 29.90 F
SAPIENS Cass. 160 F Disq. 200 F
SAI COMBAT Cass. 99 F Disq. 169 F
SPELLBOUND Cass. 44.90 F
THE GREAT ESCAPE Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST Cass. 95 F Disq. 145 F
TOBROUCK Cass. 119 F Disq. 169 F
TRANSLOCK Cass. 150 F Disq. 185 F
UCHI MATA JUDO Cass. 95 F Disq. 145 F
VIEWTEXT Cass. 125 F
WANTED GUNFRIGHT Cass. 99 F
ZIGGY Cass. 120 F Disq. 199 F
ZEDIS II Cass. 130 F Disq. 165 F

## LOGICIELS PCW

CLASSIC INVADERS Disq. 195 F
FAIRLIGHT Disq. 195 F
TOMAHAWKS Disq. 195 F

## NOUVEAUTES

1942 Cass. 99 F
BLUE WAR Disq. 200 F
DRUID Disq. 169 F
FIVE STAR (5 jeux) Cass. 165 F
HITPACK (4 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F

MIAMI VICE Cass. 99 F Disq. 169 F
QUATRE SAISONS Disq. 195 F
REVOLUTION Cass. 99 F Disq. 169 F
SCOUBIDOO Cass. 99 F Disq. 169 F
THAI BOXING Cass. 99 F Disq. 169 F
TRAILBLAZER Cass. 99 F Disq. 169 F
DRAGON'S LAIR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFORMAKIT ou KIDKIT Cass. Disq. 299 F
PASSAGERS DU VENT Disq. 299 F
BRIDGE INFOGRAMME
DISCOLOGY Disq. 350 F
FIRE LORD Cass. 99 F
IKARI WARRIOR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFILTRATOR Cass. 99 F Disq. 169 F
NOW GAMES Cass. 139 F
PACK FIL (4 jeux) Cass. 145 F Disq. 195 F
SECRET DU TOMBEAU Cass. 160 F Disq. 200 F
XENO Cass. 99 F
PYRAMIDE D'ATLANTIS Cass. 160 F Disq. 200 F
M.G.T. Cass. 160 F Disq. 200 F
TENSIONS Cass. 149 F Disq. 189 F
AMERICA'S CUP Cass. 119 F Disq. 189 F
KONAMI COIN-OP (5 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F
MEPHISTO (ESAT) Cass. 150 F Disq. 185 F

ECHO-SOFT (ESAT) Cass. 295 F Disq. 395 F
C.A.O. Cass. 340 F Disq. 430 F
RAM DISK Disq. 250 F
ESPACE & SOLIDE Disq. 199 F
MATHS 2e CYCLE Disq. 290 F
EQUATION/INEQUATION Disq. 225 F
MATHS 5e/4e Disq. 199 F
MATHS 6e Disq. 199 F
HERCULE Disq. 250 F
L'ANIMALIER Disq. 195 F
MUSIC SYSTEM Disq. 250 F
MONOPOLY Cass. 169 F Disq. 220 F
TOP SECRET Disq. 240 F
LIGHT FORCE Cass. 99 F Disq. 159 F
LE PACTE Disq. 230 F
DEMAIN HOLOCAUSTE Disq. 225 F
MASTERCALC 6128 Disq. 350 F
MASTERFILE 6128 Disq. 350 F
PSYCHO TEST (ESAT) Disq. 135 F

## LOGICIELS POUR PC

HELICAT ACE Disq. 249 F
CHAMPION CHIP GOLF Disq. 299 F
BRUCE LEE Disq. 199 F
STRIP POKER Disq. 229 F
TEXTOMAT Disq. 818 F
VP PLANNER Disq. 1174 F
YES YOU CAN Disq. 1174 F

**MISSION DELTA**
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

**RALLY II**
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

**SKY FOX**
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

**SPACE SHUTTLE SIMULATEUR**
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

**SPITFIRE 40**
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroique. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

**STRIKE HARRIER FORCE**
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

**TOMAHAWKS**
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

**TURBO ESPRIT**
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

## LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

**3D VOICE CHESS**
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

**AMSTRA DAMES**
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

**BRIDGE PLAYER 3D**
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

**CHALLENGER**
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

**COLOSSUS CHESS IV**
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

**CYRUS II CHESS**
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

**FORCE IV**
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

**OTHELLO**
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

**REVERSI CHAMPION**
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

## LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

**1815**
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

**BATAILLE D'ANGLETERRE**
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

**BATAILLE DE MIDWAY**
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

**ELITE**
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

**EMPIRE**
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

**STRATEGY**
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

**THEATRE EUROPE**
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la $3^e$ guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

## LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

**MILLE BORNES**
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

**MONOPOLY**
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

**LE PENDU**
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

**POKER**
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

**SAMANTHA FOX**
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

**SCRABBLE**
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

**CINE CLAP**
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

## COMPILATIONS

**CASSETTE "50"**
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

**DISK "50"**
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

**COMPUTER HITS 6**
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

**COMPUTER HITS 10**
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

**PACK 1955**
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

**GOLD HITS**
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

**THE MILLION I**
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

**THE MILLION II**
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la $2^e$ version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

**REFLEXION**
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

**TAKE 5**
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

**WORKING BACKWARDS**
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

## LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

**ALGEBRE**
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de $4^e$ et de $3^e$ d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

**ANATOMIE**
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

**BALLADE OUTRE-RHIN**
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de $3^e$ et $4^e$ pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

**BALLADE AU PAYS DE BIG BEN**
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

**CAMELEMATHS**
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

**CAMALEMOTS**
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

**CARTE D'EUROPE**
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau $1^{er}$ cycle.

**CIRCULATION SANGUINE**
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

**CODE DE LA ROUTE**
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

**COURS DE BASIC**
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

**COURS DE PIANO**
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

**COURS DE SOLFEGE 1**
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

**COURS DE SOLFEGE 2**
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

**COURSE A LA BOUSSOLE**
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

**LA CUISINE FRANÇAISE**
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

**EDUCATIF 1 CASSETTE**
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

**EDUCATIF 1 DISQUETTE**
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

**EDUCATIF 2 CASSETTE**
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

**EDUCATIF 2 DISQUETTE**
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

**EDUCATIF 3 CASSETTE**
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

**EDUCATIF 3 DISQUETTE**
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

**EDUCATIF 4 CASSETTE**
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

**EDUCATIF 5 CASSETTE**
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de $4^e$, $3^e$ et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

**EDUCATIF 6 CASSETTE**
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau $6^e$ et $5^e$.

**EDUCATIF 9 CASSETTE**
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

**EDUCATIF 10 CASSETTE**
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

**EQUATIONS $2^E$ DEGRE**
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

**EQUATIONS/INEQUATIONS**
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la $3^e$, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

**INITIATION AU BASIC, $1^{er}$ pas**
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

**KIM**
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

**L'HORLOGER 1**
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

**L'HORLOGER 2**
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

**LA FRANCE**
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la $6^e$, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

**LE GEOGRAPHE**
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

**LE MONDE**
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

**LETTRE MAGIQUES**
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

**MATHS SECOND CYCLE**
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations $2^e$ degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

**MICRO GEO**
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

**NOMBRES MAGIQUES**
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

**REVISION MATHS DU BAC**
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

**SQUELETTE**
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

**UNION PACK**
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

## LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

**AMSTRADIVARIUS**
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

**AMSTRADEUS**
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

## LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

**BIORYTHMES**
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

**CHIROLOGIE**
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

**ERE DU VERSEAU**
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

**GRAPHOLOGIE**
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

**LOTO**
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

# LIBRAIRIRE AMSTRAD

**LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128** — Micro Application Nº 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, *programmes utilitaires (duplicateur, super* dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

**L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD** — PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

**LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128** — PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'er*reur, etc...*
Code 8725 **115 F**

**LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD**
**PSI - 1er volume**
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

**BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128**
**PSI 2e volume**
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic *des CPC grace à des programmes graphiques qui* vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

**BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD**
**PSI**
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

**102 PROGRAMMES pour AMSTRAD** — PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également *sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et* les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

**AMSTRAD EN FAMILLE** — PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 *parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux* nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
*Code 8779* **120 F**

**SUPER JEUX AMSTRAD** — PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes *en vous aidant des commentaires pédagogiques de* l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128**
**1er volume - Système de base** — PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, *points d'entrée des routines système, blocs de contrô*le, stucture interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

**LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664** — PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

**AMSTRAD JEUX D'ACTION** — SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, *Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au* Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **58 F**

**AMSTRAD 1ers PROGRAMMES** — SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge *et votre formation. Aucune expérience préalable de la* programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

**AMSTRAD 56 PROGRAMMES** — SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une *hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement* accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

**AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES** — SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **108 F**

**AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR** — SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du *micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées* d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

**AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME** — SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnan*tes et offre de nombreuses instructions permettant de* réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

**AMSTRAD CP/M 2,2** — SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de *développement livré avec l'appareil est bien établie.* Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

**GUIDE DU CP/M** — SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il *propose aux débutants une méthode d'apprentissage* simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

**BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128**
**Micro Application Nº 15**
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce *livre peut servir de mode d'emploi.*
Code 8836 **99 F**

**TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX** — SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

**PROGRAMMES POUR AMSTRAD**
**Cedic Nathan**
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

**AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR**
**Micro Application**
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

**TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128** — Micro Application Nº 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

**LA BIBLE DU 6128** — Micro Application Nº 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses *du système d'exploitation, du processeur, des routi*nes, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

**PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC** — Micro Application Nº 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

**LE GRAND LIVRE DU BASIC**
**Micro-Application**
*Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique* et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

**BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW**
**Micro Application**
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic *Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.*
Code 8868 **129 F**

**GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS** — SYBEX
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. *Les listings sont accompagnés de nombreuses* figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

**LOCOSCRIPT** — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **1108 F**

**MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
**SYBEX**
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

**ROUTINES EN ASSEMBLEUR** — SYBEX
*Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664* et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

**ASTROCALC** — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

**GAGNEZ AUX COURSES** — SYBEX
*Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser* un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

**GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS** — SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

**MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE** — SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

**D BASE II INTRODUCTION** — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

**D BASE II APPLICATIONS** — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

**WORDSTAR APPLICATIONS** — SYBEX
*Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte.* Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

**CPM PLUS 6128/8256** — PSI
*Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à* copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

**SUPER GENERATEUR DE CARACTERES**
**PSI**
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
*Code 8739* **140 F**

**PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD** — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage *intéressant pour tous les passionnés de la photo.*
Code 8759 **150 F**

**GRAPHISME EN ASSEMBLEUR** — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grâce à de nom*breux programmes commentés dans ce livre.*
Code 8715 **145 F**

**TURBO PASCAL** — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

**3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE** — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

**AMSTRAD A L'ECOLE** — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

**AMSTRAD EN MUSIQUE** — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

**BASIC AMSTRAD** — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
*Code 8839* **105 F**

**CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC** — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

**CLEFS POUR D BASE II ET III** — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque** — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la *programmation et les brochages des circuits spéciali*sés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

**PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD** — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

**JEUX ET AVENTURE AMSTRAD**
SYBEX — Code 8883 **128 F**

**MINITEL ET MICRO ORDINATEUR**
SYBEX — Code 8876 **110 F**

**GUIDE DU LOGO**
SYBEX — Code 8873 **128 F**

**AMSTRAD : TURBO PASCAL**
SYBEX — Code 8872 **148 F**

**INTRODUCTION AU TURBO PASCAL**
SYBEX — Code **198 F**

**BIBLE DU GRAPHISME**
MICRO-APPLICATION — Code 8775 **199 F**

**LE LIVRE DU LOGO**
MICRO APPLICATION 18 — Code 8764 **149 F**

## PCW 8256 / 8512

**GESTION SUR AMSTRAD PCW**
PSI — Code 8750 **175 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD PCW**
PSI — Code 8767 **215 F**

**LE GRAND LIVRE DU PCW**
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

## PC 1512

**GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512**
SYBEX — Code 8875 **128 F**

**GUIDE BASIC 2 PC 1512**
SYBEX — Code 8874 **128 F**

**DOS PLUS PC 1512**
SYBEX — Code 8788 **128 F**

**MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR**
SYBEX — Code 8787 **248 F**

**PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR**
SYBEX — Code 8086/8088 **268 F**

**LIVRE DU BASIC 2, PC 1512**
MICRO APPLICATION — Code 8766 **179 F**

**TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512**
MICRO APPLICATION — Code 8778 **179 F**

**TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL**
MICRO APPLICATION — Code 8762 **149 F**

**DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC**
MICRO APPLICATION — Code **199**

**ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC**
MICRO APPLICATION — Code 8777 **199 F**

**GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512**
MICRO APPLICATION — Code 8763 **249 F**

**DOS PLUS SUR AMSTRAD PC**
PCV Diffusion - PSI — Code 8780 **145 F**

**GEM SUR AMSTRAD PC**
PCV Diffusion - PSI — Code 8784 **185 F**

**CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC**
PCV Diffusion - PSI — Code 8786 **195 F**

**D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus**
PCV Diffusion - PSI — Code 7516 **185 F**

**MS DOS PAS A PAS**
PCV Diffusion - PSI — Code 8880 **135 F**

**CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES**
PCV Diffusion - PSI — Code 8879 **195 F**

**LIVRE 1 - BASIC 2**
AMSTRAD

### *EDITIONS PSI*

- Dictionnaire du Basic IBM ........ 195 F
- Techniques de Basic sur IBM/PC .... 180 F
- Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" ........ 215 F
- Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles ........ 170 F
- Au cœur de l'IBM/PC ........ 120 F
- Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" ........ 215 F
- Assembleur 8088 de l'IBM/PC ........ 250 F
- Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC ........ 175 F
- Multiplan version 2 par l'exemple pour PC ........ 150 F
- 50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC ........ 130 F
- Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC ........ 120 F
- Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC ........ 110 F
- Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) ........ 385 F
- Turbo Pascal sur IBM/PC ........ 165 F
- Le relationnel sur IBM/PC ........ 150 F
- Clefs pour Word 2 *pour PC et compatibles* ........ 200 F
- PC, Modems et Serveurs ........ 210 F
- Télécommunications sur IBM/PC .... 140 F
- Basic et ses fichiers Tome 1 ........ 110 F
- Basic et ses fichiers Tome 2 ........ 105 F
- Clefs pour D Base et III ........ 285 F
- Clefs pour Lotus I, II, III ........ 130 F
- Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 . 190 F
- Clefs pour Multiplan, version 2.0 ..... 105 F
- Clefs pour Open Access ........ 280 F
- Clefs pour Textor ........ 185 F
- Clefs pour Word II sur PC ........ 200 F
- D-Base III en 12 commandes ........ 95 F
- Ecrire en D-Base II et III ........ 195 F
- Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal ........ 200 F
- Le langage de recherche de D-Base III ........ 95 F
- Le livre de Framework ........ 150 F
- Le livre de Lotus I, II, III, version II ... 195 F
- Le livre de MS/PC-Dos ........ 130 F
- *MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3* .. 135 F
- Plus loin avec D-Base III ........ 95 F
- Clefs pour PC et compatibles ........ 195 F
- Programmer en D-Base III et III+ ..... 185 F
- *Super Jeux PC et compatibles* ........ 120 F

### *EDITIONS SYBEX*

- Programmation en assembleur du 8086/8088 ........ 198 F
- *Programmation du 8086/8088* ........ 198 F
- Guide de MS-DOS ........ 198 F
- Introduction à Lotus I, II, III ........ 148 F
- Lotus I, II, III, Programmation des macro-commandes ........ 198 F
- Lotus I, II ,III pour l'entreprise ........ 178 F
- Multiplan pour l'entreprise ........ 148 F
- Visicalc pour l'entreprise ........ 148 F
- Visicalc Applications ........ 148 F
- Introduction à D-Base II ........ 178 F
- Introduction à D-Base III ........ 198 F
- Applications D-Base II ........ 148 F
- Graphiques sur IBM/PC ........ 148 F
- IBM/PC - Guide de l'utilisateur ........ 78 F
- IBM/PC - 66 programmes Basic ........ 78 F

## REVUES

**AMSTRAD MAGAZINE**
REVUE — Code 8842 **19 F**

**AMSTRAD USER**
REVUE — Code 8860 **10 F**

**ECHO PCW**
REVUE — **30 F**

**FORCE IV**
**MISSION DETECTOR**
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

**GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES**
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

## UTILITAIRES de PROGRAMMATION

**GENECAR**
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

**C BASIC COMPILER**
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

**PASCAL MT+**
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

## UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

**ACT 1**
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

**ALIENOR**
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

**COMPTA GENERALE BILAN**
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

**D BASE II**
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

**DEVIS**
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

**DR GRAPH**
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

**DAMOCLES FACTURATION STOCK**
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

**GESTION DOMESTIQUE LOGYS**
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

**GESTION DE FICHIERS LOGYS**
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

**MULTIPLAN**
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

**POCKET BASE 8256**
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

**POCKET CALC 8256**
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

**QUICK MAILING**
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

**WORDSTAR**
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## UTILITAIRES DE DESSIN

**DR DRAW**
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

# LOGICIELS POUR PC 1512

## LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

| | PRIX HT | PRIX TTC |
|---|---|---|
| **WORDSTAR 1512** le logiciel de TTX le plus utilisé | 750F | 889F |
| **SUPERCALC III** un tableur graphique performant | 750F | 889F |
| **REFLEX** la base de données analytique de Borland | 835F | 990F |
| **SIDEKICK** l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde | 330F | 391F |
| **COMPTABILITE SAARI** une des meilleures comptas pour PC | 1980F | 2348F |
| **FACTURATION STOCK FASSI** idéale pour les PME-PMI | 1980F | 2348F |
| **PAYE GIPSI** une paie très complète jusqu'à 500 personnes | 1980F | 2348F |
| **FRAMEWORK PREMIOR** un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC | 990F | 1174F |
| **D BASE II PC** un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers) | 990F | 1174F |
| **COMPTA LPC** une bonne comptabilité de base | 950F | 1126F |
| **GESTION LPC** un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock | 4200F | 4981F |
| **GEM WRITE** traitement de texte puissant et rapide | 990F | 1174F |
| **GEM DRAW** programme graphique haute qualité révolutionnaire | 990F | 1174F |
| **GEM WORD CHART** pour organiser la présentation de vos idées | 990F | 1174F |
| **GEM GRAPH** permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données | 990F | 1174F |
| **GEM DIARY** un agenda + un calendrier + un réveil + un index | 990F | 1174F |
| **GEM FONT EDITOR** modifiez les polices de caractères de GEM | 990F | 1174F |
| **GEM DRAW BUSINESS LIBRARY** une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart | 429F | 508F |
| **GEM PROGRAMMERS TOOL KIT** développeurs, entrez dans le monde de GEM | 1990F | 2360F |
| **GEM FONTS AND DRIVERS PACK** le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes | 429F | 508F |

## LOGICIELS BORLAND

| | | |
|---|---|---|
| **TURBOPASCAL** célèbre version de Pascal par Mr Kahn | 995F | 1180F |
| **TURBO TUTOR** autoformation au Turbopascal | 295F | 349F |
| **TURBOGAME WORKS** outil de programmation pour Turbopascal | 595F | 705F |
| **TURBO DATABASE TOOLBOX** gestion de base de données sous Pascal | 595F | 705F |
| **TURBO GRAPHIX TOOLBOX** création graphique avec Turbopascal | 595F | 705F |
| **TURBO EDITOR TOOLBOX** générateur d'édition pour Turbo Pascal | 595F | 705F |
| **TURBO JUMBO PACK** pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix | 2495F | 2959F |
| **TURBO PROLOG** version Turbo du langage Prolog | 995F | 1180F |
| **TURBO LIGHTNING** puissant dictionnaire en anglais | 995F | 1180F |
| **REFLEX WORKSHOP** 22 exemples d'applications pour Reflex | 695F | 824F |
| **REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP** | 1995F | 2366F |

## LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

| | | |
|---|---|---|
| **LOTUS I, II, III** tableur graphique, base de données | 4100F | 4862F |
| **SYMPHONY** tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications | 5700F | 6760F |
| **D BASE III** version française de la célèbre base de données | 7950F | 9428F |
| **FRAMEWORK II** le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate | 7950F | 9428F |
| **EASY** traitement de texte de micropro ultra simple | 1695F | 2000F |
| **MULTIPLAN II** version 65 fois plus puissante du célèbre tableur | 2790F | 3308F |
| **WORD VERSION 2.0** dernière version de ce performant traitement de texte | 3990F | 4732F |
| **MULTIPLAN II + SOURIS** nouvelle version de Multiplan avec sa souris | 4390F | 5206F |

| | PRIX HT | PRIX TTC |
|---|---|---|
| **CHART** célèbre logiciel graphique de Microsoft | 2990F | 3546F |
| **BASOR** base de données de Talor | 2970F | 3523F |
| **LASER PLUS** le meilleur programme de Desktop Publishing | 4850F | 5752F |
| **JENNIFER** génère des applications complètes sous D Base III | 4950F | 5870F |
| **DB REPORT WRITER** générateur de rapports pour fichiers D Base III | 1450F | 1719F |
| **CLICK ART PERSONAL PUBLISHER** transforme votre PC en atelier de photocompo | 1900F | 2250F |
| **SUPER PROJECT** superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3 | 4500F | 5337F |
| **TEXTOR** le célèbre traitement de texte français | 3950F | 4684F |
| **OPEN ACCESS II** Logiciel intégré professionnel | 7900F | 9368F |
| **OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION** | 9400F | 11148F |
| **SUPERCALC 3 version II** nouvelle version du tableur intégré | 3950F | 4684F |
| **SUPER PROJECT PLUS** gestion de projets compatible avec Supercalc 3 | 6900F | 8183F |
| **WORD PERFECT version 4.1** traitement de texte haut de gamme | 5600F | 6641F |
| **EPISTOLE PC** traitement de texte complet entièrement français | 4400F | 5218F |
| **EDILIST** gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000 | 695F | 824F |
| **WORDSTAR 2000** célèbre traitement de texte de Micropro | 5850F | 6838F |
| **VERSION BASE PC** logiciel français de gestion de bases de données | 4950F | 5870F |
| **Q ET A** logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle | 2585F | 3065F |
| **INTELLIGENT BACKUP** logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette | 1500F | 1779F |
| **THE INSTRUCTOR II** apprenez à utiliser votre clavier | 490F | 581F |
| **PROFESSEUR DOS** les commandes du DOS démystifiées | 590F | 699F |
| **TUTORIAL SET** professeur DOS et The Instructor II regroupés | 950F | 1126F |
| **TYPING INSTRUCTOR** cours d'apprentissage à la dactylographie | 490F | 581F |
| **JAVELIN** tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA | 6950F | 8242F |
| **PARADOX** base de données utilisant l'intelligence artificielle | 7147F | 8476F |
| **NORTON UTILITIES V:3.1** la trousse de secours de votre PC | 1206F | 1430F |
| **R: BASE 5000** base de données très puissante | 2990F | 3546F |
| **CROSSTALK** le standard des logiciels de communication | 2281F | 2705F |
| **SIDEWAYS** pour imprimer les tableaux à l'italienne | 678F | 804F |
| **PFS FILE + REPORT** le plus simple des gestionnaires de fichiers | 2051F | 2432F |

## LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

| | PRIX TTC |
|---|---|
| **CYRUS II CHESS** 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D | 199F |
| **SUMMER GAMES II** participez aux Jeux Olympiques | 199F |
| **WINTERGAMES** le grand classiqe des jeux de simulation | 199F |
| **ALEX HIGGINS SNOOKER** le billard américain | 199F |
| **MEAN 18 GOLF** jouez au golf en 3-D | 199F |
| **PITSTOP II** course de voitures | 199F |
| **ONE ON ONE** jeu d'arcade | 349F |
| **PINBALL CONSTRUCTION SET** jeu de flipper | 349F |

| | PRIX TTC |
|---|---|
| **SEVEN CITIES OF GOLD** jeu d'aventures | 499F |
| **ARCHON** jeu de réflexion | 359F |
| **JEU DE MOTS** compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long | 195F |
| **MANAGER** jeu de simulation économique | 395F |
| **HACKER II** jeu d'aventures | 250F |
| **JET** simulateur de pilotage | 580F |
| **ROGUE** jeu d'aventures | 264F |
| **TEMPLE OF ASHAI** jeu d'aventures | 363F |
| **TRANSYLVANIA** jeu d'aventures | 245F |

# LIBRAIRIE AMSTRAD

*Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.*

**TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC**
**Micro Application N° 1**
C'estle livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

**PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464**
**Micro Application N° 2**
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

**LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS**
**Micro Application N° 3**
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

**AMSTRAD, OUVRE TOI**
**Micro Application N° 4**
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

**JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER**
**Micro Application N° 5**
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

**LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC**
**Micro Application N° 6**
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

**LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC**
**Micro Application N° 7**
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

**GRAPHISME ET SON DU CPC**
**Micro Application N°8**
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

**PEEKS ET POKES DU CPC**
**Micro Application N° 9**
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

**LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC**
**Micro Application N° 10**
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

**MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC**
**Micro Application N° 11**
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

**LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD**
**Micro Application N° 12**
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

**DES IDEES POUR LE CPC**
**Micro Application N° 13**
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

# LIBRAIRIRE AMSTRAD

**LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128** *Micro Application N° 14*
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

**L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD** PSI
*L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous,* possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

**LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128** PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

**LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD**
**PSI - 1er volume**
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

**BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128**
**PSI 2e volume**
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

**BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD**
**PSI**
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, *le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique.* Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

**102 PROGRAMMES pour AMSTRAD** PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et *les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter* la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

**AMSTRAD EN FAMILLE** PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

**SUPER JEUX AMSTRAD** PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128**
**1er volume - Système de base** PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

**LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664** PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR géné*ratrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart* des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

**AMSTRAD JEUX D'ACTION** SYBEX
*Cet ouvrage vous permet de programmer en* Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **58 F**

**AMSTRAD 1ers PROGRAMMES** SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à pro*grammer en quelques heures, quel que soit votre âge* et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

**AMSTRAD 56 PROGRAMMES** SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

**AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES** SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **108 F**

**AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR** SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

**AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME** SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

**AMSTRAD CP/M 2,2** SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
*Code 8857* **128 F**

**GUIDE DU CP/M** SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout *utilisateur du* CP/M.
Code 8834 **148 F**

**BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128**
**Micro Application N° 15**
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui *ont une notice en anglais. En effet, certains magasins* ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

**TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX** SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

**PROGRAMMES POUR AMSTRAD**
**Cedic Nathan**
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier *ou améliorer vos programme.*
Code 8722 **89 F**

**AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR**
**Micro Application**
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur *contenant un livre et un logiciel idéal pour tout* débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

**TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128** Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

**LA BIBLE DU 6128** Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

**PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC** *Micro Application N° 19*
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

**LE GRAND LIVRE DU BASIC**
**Micro-Application**
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
*avec disquette d'accompagnement* **249 F**

**BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW**
**Micro Application**
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic *Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.*
Code 8868 **129 F**

**GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS** SYBEX
Représenter des polyèdres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

**LOCOSCRIPT** SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **1108 F**

**MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
**SYBEX**
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

**ROUTINES EN ASSEMBLEUR** SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

**ASTROCALC** SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

**GAGNEZ AUX COURSES** SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

**GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS** SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

**MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE** SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

**D BASE II INTRODUCTION** SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

**D BASE II APPLICATIONS** SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

**WORDSTAR APPLICATIONS** SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

**CPM PLUS 6128/8256** PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

**SUPER GENERATEUR DE CARACTERES**
**PSI**
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

**PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD** PSI
Apprenez à maîtriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

**GRAPHISME EN ASSEMBLEUR** PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grĉe à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

**TURBO PASCAL** PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

**3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE** PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

**AMSTRAD A L'ECOLE** PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

**AMSTRAD EN MUSIQUE** PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **168 F**

**BASIC AMSTRAD** Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

**CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC** PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techni*ques et leur sens créatif.*
Code 8716 **110 F**

**CLEFS POUR D BASE II ET III** PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes *de tris, traitement d'erreurs, liste des* fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque** PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

**PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD** PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

**JEUX ET AVENTURE AMSTRAD**
SYBEX — Code 8883 **128 F**

**MINITEL ET MICRO ORDINATEUR**
SYBEX — Code 8876 **110 F**

**GUIDE DU LOGO**
SYBEX — Code 8873 **128 F**

**AMSTRAD : TURBO PASCAL**
SYBEX — Code 8872 **148 F**

**INTRODUCTION AU TURBO PASCAL**
SYBEX — Code **198 F**

**BIBLE DU GRAPHISME**
MICRO-APPLICATION — *Code 8775* **199 F**

**LE LIVRE DU LOGO**
MICRO APPLICATION 18 — Code 8764 **149 F**

## PCW 8256 / 8512

**GESTION SUR AMSTRAD PCW**
PSI — Code 8750 **175 F**

**CLEFS POUR AMSTRAD PCW**
PSI — *Code 8767* **215 F**

**LE GRAND LIVRE DU PCW**
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

## PC 1512

**GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512**
SYBEX — Code 8875 **128 F**

**GUIDE BASIC 2 PC 1512**
SYBEX — Code 8874 **128 F**

**DOS PLUS PC 1512**
SYBEX — Code 8788 **128 F**

**MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR**
SYBEX — Code 8787 **248 F**

**PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR**
SYBEX — *Code 8086/8088* **268 F**

**LIVRE DU BASIC 2, PC 1512**
MICRO APPLICATION — Code 8766 **179 F**

**TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512**
MICRO APPLICATION — Code 8778 **179 F**

**TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL**
MICRO APPLICATION — Code 8762 **149 F**

**DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC**
MICRO APPLICATION — Code **199**

**ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC**
MICRO APPLICATION — Code 8777 **199 F**

**GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512**
MICRO APPLICATION — Code 8763 **249 F**

**DOS PLUS SUR AMSTRAD PC**
PCV Diffusion - PSI — Code 8780 **145 F**

**GEM SUR AMSTRAD PC**
PCV Diffusion - PSI — Code 8784 **185 F**

**CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC**
*PCV Diffusion - PSI* — *Code 8786* **195 F**

**D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus**
PCV Diffusion - PSI — Code 7516 **185 F**

**MS DOS PAS A PAS**
*PCV Diffusion - PSI* — *Code 8880* **135 F**

**CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES**
PCV Diffusion - PSI — Code 8879 **195 F**

**LIVRE 1 - BASIC 2**
AMSTRAD

### *EDITIONS PSI*

| | |
|---|---|
| Dictionnaire du Basic IBM | 195 F |
| Techniques de Basic sur IBM/PC | 180 F |
| Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" | 215 F |
| Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles | 170 F |
| Au cœur de l'IBM/PC | 120 F |
| Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" | 215 F |
| Assembleur 8088 de l'IBM/PC | 250 F |
| Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC | 175 F |
| Multiplan version 2 par l'exemple pour PC | 150 F |
| 50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC | 130 F |
| Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC | 120 F |
| Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC | 110 F |
| Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) | 385 F |
| Turbo Pascal sur IBM/PC | 165 F |
| Le relationnel sur IBM/PC | 150 F |
| Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles | 200 F |
| PC, Modems et Serveurs | 210 F |
| Télécommunications sur IBM/PC | 140 F |
| Basic et ses fichiers Tome 1 | 110 F |
| Basic et ses fichiers Tome 2 | 105 F |
| Clefs pour D Base et III | 285 F |
| Clefs pour Lotus I, II, III | 130 F |
| Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 | 190 F |
| Clefs pour Multiplan, version 2.0 | 105 F |
| *Clefs pour Open Access* | 280 F |
| Clefs pour Textor | 185 F |
| Clefs pour Word II sur PC | 200 F |
| D-Base III en 12 commandes | 95 F |
| Ecrire en D-Base II et III | 195 F |
| Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal | 200 F |
| Le langage de recherche de D-Base III | 95 F |
| Le livre de Framework | 150 F |
| *Le livre de Lotus I, II, III, version II* | 195 F |
| Le livre de MS/PC-Dos | 130 F |
| MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3 | 135 F |
| Plus loin avec D-Base III | 95 F |
| Clefs pour PC et compatibles | 195 F |
| Programmer en D-Base III et III+ | 185 F |
| Super Jeux PC et compatibles | 120 F |

### *EDITIONS SYBEX*

| | |
|---|---|
| Programmation *en assembleur du 8086/8088* | 198 F |
| Programmation du 8086/8088 | 198 F |
| Guide de MS-DOS | 198 F |
| Introduction à Lotus I, II, III | 148 F |
| Lotus I, II, III, Programmation *des macro-commandes* | 198 F |
| Lotus I, II ,III pour l'entreprise | 178 F |
| Multiplan pour l'entreprise | 148 F |
| Visicalc pour l'entreprise | 148 F |
| Visicalc Applications | 148 F |
| Introduction à D-Base II | 178 F |
| Introduction à D-Base III | 198 F |
| Applications D-Base II | 148 F |
| Graphiques sur IBM/PC | 148 F |
| IBM/PC - Guide de l'utilisateur | 78 F |
| IBM/PC - 66 programmes Basic | 78 F |

## REVUES

**AMSTRAD MAGAZINE**
REVUE — Code 8842 **19 F**

**AMSTRAD USER**
REVUE — Code 8860 **10 F**

**ECHO PCW**
REVUE — **30 F**




**10, bd de Strasbourg - 75010 Paris - ☎ 42.06.50.50**

## devient le DISTRIBUTEUR EXCLUSIF en France des CASSETTES VIDEO ITC




***Cet évènement important permet désormais aux consommateurs français d'acquérir la qualité allemande A PRIX D'USINE. GENERAL est en effet directement livré de l'usine ITC chaque semaine.***

Profitez de l'expérience longue de plusieurs années d'un des premiers fabricants indépendants de cassettes à bande magnétique d'Allemagne : ITC MAGNETICS.

Ces cassettes audio/video ouvrent de nouvelles perspectives en matière d'image et de son.

Leurs couleurs, d'une grande brillance, la netteté de leurs images et la qualité du son, dépassent toutes les exigences.

L'excellent know-how et une technique très moderne de fabrication utilisant seulement les meilleures matières premières, rendent possible un tel degré de perfection :

- défilement de la bande sans à-coups, grâce à des paliers de bobines jouant facilement
- grande résitance à la rupture grâce à la solidité du support
- longue durée de vie grâce à un revêtement spécial de la bande.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **E 105** | **SHG SUPERCOLOR** | les 10 | **299F** |
| **E 120** | **SHG SUPERCOLOR** | les 10 | **349F** |
| **E 180** | **SHG SUPERCOLOR** | les 10 | **399F** |
| **E 195** | **SHG SUPERCOLOR** | les 10 | **499F** |
| **E 200** | **SHG SUPERCOLOR** | les 10 | **549F** |

# BOITIERS THERMOFORMÉS

plastique noir avec cristal transparent (format jaquette Télé K7)

## les 10 : **30F**

**Ces prix sont toutes taxes comprises y compris les droits d'auteurs**




10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

**Des preuves ?**

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, *une seule adresse*. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire *qui marche* ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

**A qui vend GENERAL ?**

1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les *jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche*, où tout le monde peut acheter.

2 **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités *d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales*. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).

3 **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, *gratuitement, son service information* : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

# CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

## BOITIERS

**PLASTIQUES THERMOFORMÉS** avec cristal transparent, format Télécassette

| Code | Couleur | | |
|---|---|---|---|
| 1400 | **NOIR** | PRIX PIECE | 6F |
| 1402 | BLANC | PRIX PIECE PAR 10 | 5F |
| 1406 | BLEU | PRIX PIECE | |
| 1404 | ROUGE | PAR 50 ET PLUS | 4F |

**INJECTES,** petit format, cristal transparent

| Code | Couleur | | |
|---|---|---|---|
| 1416 | **NOIR** | | |
| 1424 | BLANC | PRIX PIECE | 11F |

**INJECTES,** grand format, avec cristal transparent format Télécassette

| Code | Couleur | | |
|---|---|---|---|
| 1414 | **NOIR** | | |
| 1422 | BLANC | PRIX PIECE | 13F |

## BOITIERS LUXE

**THERMOFORMÉS façon livre ancien**

| Code | Couleur | | |
|---|---|---|---|
| 1410 | **Havane** | PRIX PIECE | 10F |
| 1408 | Bordeaux | PRIX PIECE | |
| 1412 | Vert emp | PAR 50 ET PLUS | 8F |

**INJECTE,** petit format — **PRIX PIECE 13 F**

| Code | Couleur |
|---|---|
| 1420 | Bordeaux |
| 1418 | Noir |

## BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : **139 F**
SERRURE A CLEF POSSO (option) : **70 F**

## JAQUETTES neutres,

pour boitiers thermoformés et boitiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 **PRIX PIECE : 1F**

## BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT

Code 4930 — 100 boitiers — **495F**

## DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

**I3EE**

| Code | | |
|---|---|---|
| 2102 | 5 P 1/4 SF DD | 5,90F |
| 2100 | 5 P 1/4 DF DD | 6,90F |

**FUJI**

| Code | | |
|---|---|---|
| 2000 | 5 P 1/4 SF DD | 9,50F |
| 2002 | 5 P 1/4 DF DD | 14,50F |
| 2011 | 3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI) | 19,00F |
| 2012 | 3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI) | 25,00F |

**AMSTRAD**

| Code | | |
|---|---|---|
| 2007 | 3 P DF SD | 35,00F |
| 2005 | 3 P DF DD | 75,00F |

**CASSETTES MICRO**

| Code | | |
|---|---|---|
| 7123 | GENERAL C20 | 7,90F |

(11E GRATUITE)

## PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

**FUJI**

| Code | | |
|---|---|---|
| 3022 | HR 100 / 110 / 24P | 19,70F |
| 3020 | HR 100 / 126 / 24P | 21,90F |
| 3001 | HR 100 / 135 / 12P | 19,00F |
| 3000 | HR 100 / 135 / 24P | 25,80F |
| 3002 | HR 100 / 135 / 36P | 33,50F |
| 3007 | HR 200 / 135 / 12P | 21,00F |
| 3004 | HR 200 / 135 / 24P | 28,10F |
| 3006 | HR 200 / 135 / 36P | 35,00F |
| 3009 | HR 400 / 135 / 12P | 23,50F |
| 3008 | HR 400 / 135 / 24P | 30,40F |
| 3010 | HR 400 / 135 / 36P | 37,00F |
| 3012 | 50D / 135 / 36P | 45,00F |
| 3014 | 100D / 135 / 20P | 35,00F |
| 3019 | 100D / 135 / 24P | 42,00F |
| 3016 | 100D / 135 / 36P | 45,00F |
| 3017 | 400D / 135 / 20P | 47,00F |
| 3018 | 400D / 135 / 36P | 60,70F |
| 3024 | HR DISC X2 | 45,00F |

# CASSETTES VIDEO VIERGES

## VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

**FUJI**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0012 | E30 VRAC | 35$^{50}$F |
| 0001 | E30 | 36$^{50}$F |
| 0012 | E30 SHG | 39$^{50}$F |
| 0006 | E60 VRAC | 40F |
| 0007 | E60 | 41F |
| 0009 | E60 SHG | 44F |
| 0010 | E90 BULK | 43$^{50}$F |
| 0011 | E105 VRAC | 45F |
| 0013 | E120 | 47F |
| 0019 | E120 SHG | 65F |
| 0029 | E120 HIFI | 68F |
| 0025 | E120 SXG | 89F |
| 0014 | E135 BULK | 51F |
| 0016 | E150 BULK | 52$^{50}$F |
| 0015 | E180 | 51F |
| 0021 | E180 SHG | 74F |
| 0031 | E180 HIFI | 76F |
| 0027 | E180 SXG | 108F |
| 0017 | E240 | 74F |
| 0023 | E240 SHG | 98F |

**GOLDSTAR**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0502 | E105 | 40F |
| 0504 | E120 | 43F |
| 0506 | E180 | 47F |

**JVC**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0200 | E120 | 49F |
| 0206 | E120 SHG | 63F |
| 0207 | E120 HIFI | 64F |
| 0201 | E120 PRO | 98F |
| 0202 | E180 | 57F |
| 0208 | E180 SHG | 74F |
| 0209 | E180 HIFI | 76F |
| 0203 | E180 PRO | 119F |
| 0204 | E240 | 80F |
| 0218 | E240 SHG | 110F |

**SKC**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0100 | E30 | 34$^{50}$F |
| 0102 | E60 | 39F |
| 0106 | E105 | 43$^{50}$F |
| 0108 | E120 | 47F |
| 0110 | E180 | 52F |
| 0112 | E240 | 75F |

**TDK**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0315 | E30 HD PRO | 99$^{50}$F |
| 0312 | E60 | 49F |
| 0311 | E60 EHG | 54F |
| 0300 | E120 | 57F |
| 0306 | E120 EHG | 78F |
| 0314 | E120 HIFI | 84F |
| 0316 | E120 HD PRO | 116F |
| 0302 | E180 | 61F |
| 0308 | E180 EHG | 84F |
| 0310 | E180 HIFI | 87F |
| 0318 | E180 HD PRO | 128F |
| 0304 | E240 | 105F |
| 0309 | E240 EHG | 110F |

## VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

| Code | | |
|---|---|---|
| 0220 | FUJI EC30 SHG | 55F |
| 0005 | JVC EC30 SHG | 59F |

## 8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

**FUJI**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0004 | P30 | 79F |
| 0008 | P60 | 95F |

**TDK**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0298 | P60 | 98F |
| 0299 | P90 | 115F |

## V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

**PDM**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0600 | VCC 360 HG | 117F |
| 0602 | VCC 480 HG | 143F |

**BASF**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0700 | VCC 480 HG | 143F |

## BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

**FUJI**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0037 | L500 | 53F |
| 0041 | L500 SHG | 64F |
| 0039 | L750 | 67F |
| 0043 | L750 SHG | 78F |

**SKC**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0114 | L500 | 50F |
| 0116 | L750 | 62F |

**TDK**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0320 | L500 | 65F |
| 0323 | L500 EHG | 78F |
| 0326 | L500 HIFI | 101F |
| 0328 | L500 HD PRO | 121F |
| 0322 | L750 | 78F |
| 0324 | L750 EHG | 104F |
| 0329 | L750 HIFI | 121F |
| 0327 | L750 HD PRO | 144F |
| 0330 | L830 EHG | 132F |

## BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

**FUJI**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0059 | BETACAM 10 | 102F |
| 0061 | BETACAM 20 | 139F |

## U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

**3 M**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0422 | UCA 30 S | 214F |
| 0418 | UCA 75 | 346F |

**FUJI**

| Code | | |
|---|---|---|
| 0047 | KCA 10 | 108F |
| 0049 | KCA 20 | 127F |
| 0051 | KCA 30 | 157F |
| 0055 | KCA 30 BR | 184F |
| 0053 | KCA 60 | 219F |
| 0057 | KCA 60 BR | 256F |
| 0054 | KCS 10 BR | 134F |
| 0058 | KCS 20 | 131F |
| 0063 | KCS 20 BR | 153F |

## BANDES AUDIO

**TDK**

| Code | | |
|---|---|---|
| 1372 | LX 35/180 27cm Ø NAB | 195F |
| 1373 | LX 35/90 18cm Ø | 109F |

## CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — Tarif +2F de l'heure pour taxe copie privée

**FUJI**

| Code | | |
|---|---|---|
| 1000 | DR C60 | 7,50F |
| 1002 | DR C90 | 10,70F |
| 1003 | DR C120 | 14,00F |
| 1015 | FR C60 | 9,00F |
| 1017 | FR C90 | 13,00F |
| 1008 | FRI C60 | 10,70F |
| 1010 | FRI C90 | 14,50F |
| 1009 | FRIS C60 | 12,30F |
| 1011 | FRIS C90 | 16,60F |
| 1004 | FRII C60 | 11,30F |
| 1006 | FRII C90 | 16,60F |
| 1005 | FRIIS C60 | 15,50F |
| 1007 | FRIIS C90 | 22,50F |
| 1012 | METAL C60 | 22,00F |
| 1014 | METAL C90 | 29,50F |
| 1100 | HR C60 | 10,00F |
| 1102 | HR C90 | 14,00F |
| 1108 | CRX C60 | 11,00F |
| 1110 | CRX C90 | 16,00F |

**GOLDSTAR**

| Code | | |
|---|---|---|
| 1104 | HD C60 | 7,00F |
| 1106 | HD C90 | 10,00F |

**TDK**

| Code | | |
|---|---|---|
| 1200 | DC C60 | 9,00F |
| 1202 | DC C90 | 11,50F |
| 1204 | AD C60 | 11,00F |
| 1206 | AD C90 | 14,00F |
| 1208 | ADX C60 | 18,00F |
| 1210 | ADX C90 | 24,00F |
| 1371 | SF C60 | 14,00F |
| 1372 | SF C90 | 17,50F |
| 1212 | SA C60 | 15,00F |
| 1214 | SA C90 | 19,90F |
| 1216 | SAX C60 | 19,50F |
| 1218 | SAX C90 | 27,00F |
| 1220 | MA C60 | 32,50F |
| 1222 | MA C90 | 44,50F |
| 1224 | MAR C60 | 53,00F |
| 1226 | MAR C90 | 74,00F |

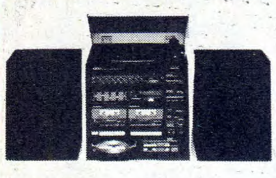
**10, bd de Strasbourg**
**75010 Paris**
**☎ 42.06.50.50**




**10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS**
**Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F**

# Département Hi Fi

# CHAINES BUDGET GENERAL
# AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



**HISTORIQUE**
La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grace à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaine avec laser disc.

**PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES**
La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches alu claires, capot platine fumé.
De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :
1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause
24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CrO2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêt/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

**FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC**

**Mise sous tension**
A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirets apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8.). Si le tiroir est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirets clignoteront : fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir.

**Lecture d'un disque**
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiroir porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ETIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiroir. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.
Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.

**Saut des plages**
Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relachez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

**Mise en attente**
Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

**Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)**
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiroir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiroir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROIR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHE.

**Recherche d'avance ou de retour**
Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.
Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD.
Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

**Affichage d'erreur**
Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite.
Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir, ou si le disque a été posée sur la mauvaise face.

**Fonctionnement de la cassette**
**Reproduction simple**
Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2, Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.
Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.
La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

**Enregistrement**
A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.
Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.
Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclancher.
Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.
Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.
Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/éject et la porte cassette s'ouvrira.

**Copie de cassette à cassette**
Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassete (14).
Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoute (Play) en même temps pour bien les enclancher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.
Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

**C) NOTRE OPINION SUR LA CHAINE AMSTRAD**
Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

**L'AMSTRAD CD 1000 complête avec ses enceintes**
**4490F**
A crédit CETELEM
**890F au comptant** + 18 mensualités de **239F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 482,40F

**L'AMSTRAD CD 2000 complête avec ses enceintes**
**4990F**
A crédit CETELEM
**990F au comptant** + 18 mensualités de **266,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20F

**D) CARACTERISTIQUE TECHNIQUES.**
SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/−10dB, 400Hz +/−10dB, 1KHz +/−10dB, 3KHz +/−10dB, 10KHz +/−10dB

SECTION TUNER
FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1650KHz. GO 150 – 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE

SECTION CASSETTE
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz – 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz – 12KHz, bande Métal 80Hz – 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV– 600 ohms.

SECTION COMPACT DISC
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC,

# CHAINES BUDGET GENERAL
# AMSTRAD SM-45 et TS-46



**A) HISTORIQUE**
La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendus en france le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grace à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

**B) DESCRIPTION DE LA CHAINE**
1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)
16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élèvateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

**FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI**
Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'accoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton N° 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).
Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

**FONCTIONNEMENT DU TUNER**
PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.
FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'éclaire lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce-que vous êtes trop loin de l'emetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

**FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE**
La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé.
La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.

**OPERATION**
1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque a l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

**FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE**
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".
Lecture en continu
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relachez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.
Enregistrement
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher ; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

**L'AMSTRAD SM-45 complête avec ses enceintes**
**1490F**
A crédit Cetelem : **0% comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

**L'AMSTRAD TS-46 complête avec ses enceintes**
**1690F**
A crédit Cetelem : **190F comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

**C) NOTRE OPINION**
La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfaira les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

**D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES**
SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 watts. Courbes de réponse 20 Hz – 20 kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/− 10 dB, milieu +/− 10dB, aigu +/− 10dB

SECTION TUNER : FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1680kHz. GO 155 – 280kHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms

SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz – 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV – 600ohms.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm (P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.6Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz




**10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS**
**Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F**

# Département Hi Fi

## Chaîne hifi Midi Pioneer S1100

*Un rapport qualité/prix exceptionnel*

**PRIX GENERAL 3995F**
**A crédit : 695F au comptant**
+18 mensualités de **219,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **650F**
TEG 18,27 %
**CADEAU : 1 CASQUE LASER**

**S-1100**

**PL-X33Z (BK) :** platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

**F-X33ZL (BK) :** syntoniseur - stéréo PO/GO/FM.

**DC-X33Z (BK) :** platine à cassette-amplificateur - grande puissance 45W (musicaux DIN) - platine à inversion automatique - mécanisme à tête pivotante correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

**S-202X :** enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - peu encombrant.

## Chaîne hifi Midi Pioneer S4400

*La qualité du désign est à l'égal de la sonorité*

**PRIX GENERAL 5295F**
**A crédit : 1295F au comptant**
+18 mensualitéq de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
**CADEAU : 1 CASQUE LASER**

**S-4400**

**PL-X33Z (BK) :** platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

**F-X55ZL (BK) :** syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM. avec 8+8 présélections.

**DC-X55Z (BK) :** platine à cassette-amplificateur - grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

**S-202X :** enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - enceintes -plates.

## Chaîne hifi rack Pioneer TOUCAN



*Le premier prix pour une excellente chaîne rack signée Pioneer*

**PRIX GENERAL 5395F**
**A crédit : 1395F au comptant**
+18 mensualité de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
**CADEAU : 1 casque laser**

**TOUCAN P**

**DC-555Z (BK) :** platine à cassette - amplificateur grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

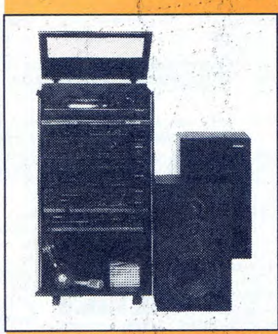
**TX-555ZL (BK) :** syntoniseur numérique à synthèse fréquence à quartz PO/GO/FM avec 8 + 8 présélections

**PL-333Z (BK) :** platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - plateau 30 cm - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM.

**CS-570 (BK) :** Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - Système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

## Chaîne hifi Rack Pioneer COURLIS

*Une chaîne équilibrée où tous les éléments se marient harmonieusement*



**PRIX GENERAL 5987F**
**A crédit : 1487F au comptant**
+24 mensualités de de **236,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **1176,00F**
TEG 18,24 %
**CADEAU : 1 CASQUE LASER**

**COURLIS**

**SA-570 (BK) :** amplificateur intégré, 40W/canal (DIN) - copie de bandes - correction physiologique - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu - indicateurs de signaux d'entrée (LED).

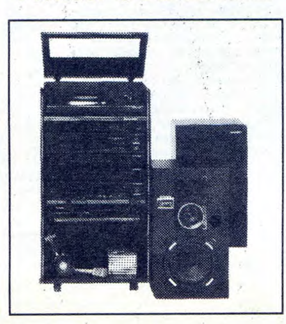
**TX-970L (BK) :** syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

**CT-670 (BK) :** platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

**PL-470 (BK) :** platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T)

**CS-570 (BK) :** enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

## Chaîne hifi Rack Pioneer SYBERNE



**SYBERNE P**

*Son esthétique n'a d'égale que sa qualité musicale exceptionnelle*

**PRIX GENERAL 6995F**
**A crédit : 1995F au comptant**
+24 mensualités de **263,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **1333,60F**
TEG 18,24 %
**CADEAU : 1 CASQUE LASER**

**SYBERNE P**

**SA-770 (BK) :** Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 62W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

**TX-970 (BK) :** Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélections de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

**CT-770 (BK) :** Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

**PL-470 (BK) :** Platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

**CS-770 (BK) :** Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

## Chaîne Midi Pioneer S6600

*Pour mobiliser la puissance et le raffinement*

**PRIX GENERAL 7395F**
**A crédit : 1395F au comptant**
+30 mensualités de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
**CADEAU : 1 CASQUE LASER**

**S-6600**

**PL-X303 (BK) :** platine automatique avec entrainement à courroie - plateau 30cm - commande sur face avant - profil bas - cellule (PC-295T).

**F-X303ZL (BK) :** syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz - 12 présélections totalement libres - accord automatique.

**DC-X303Z (BK) :** Grande puissance - 45W musicaux DIN - amplificateur avec platine à cassette - 5 fonctions d'entrée (radio, tourne-disque, cassette, disque compact, vidéo/auxillaire) - commande électrique du volume et de la balance - sortie pour casque - effet sonore (stéréo large/stéréo simulée) - minuterie - double platine à inversion automatique (enregistrement et lecture) - 12 morceaux programmables en copie et lecture - 3 modes de lecture enchainés par relais - mécanisme à tête pivotante - enregistrement avec synchronisation du départ du lecteur de compact disc - enregistrement à vitesse rapide - Dolby B et C - repérage de musique - insertion automatique de plages de silence - compteur numérique - indicateur de niveau d'enregistrement - sélecteur automatique de type de bande.

**S-202X (BK) :** enceinte acoustique plate double voie - woofer 16cm - nouveau diffuseur.

## Chaîne hifi Rack Pioneer MILAN

*Sans doute le plus vendu des racks Pioneer*

**PRIX GENERAL 7495F**
**A crédit : 1495F au comptant**
+24 mensualité de **316,60F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
**CADEAU : 1 CASQUE LASER**

**MILAN P**

**SA-970 (BK) :** Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching+™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

**TX-970L (BK) :** syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

**CT-670 (BK) :** Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B* - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

**PL-470 (BK) :** platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

**CS-970 (BK) :** enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique. Circuit de protection pou le médium.



## Chaîne hifi Mini Pioneer CX-W700CD

*La grande musique, partout dans la maison*

**PRIX GENERAL 7595F**
**A crédit : 1595F au comptant**
+30 mensualités de **266,80F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
**CADEAU : 1 CASQUE LASER**



Prévu pour le son numérique et de "format compact", le CX-W700CD vous offre le plaisir de la musique partout chez vous. C'est un appareil léger et compact que vous pourrez facilement transporter d'une pièce à l'autre : sur la table de la cuisine, sur votre table de nuit ou même sur votre bureau. Et on n'a pas lésiné sur les performances : 15,5 watts de puissance musicale DIN. Platine à cassette à double mécanisme logique avec inversion automatique fonctionnant sous pression très légère. Enregistrement à double vitesse et enchaînement de la lecture avec relais, correcteur graphique à 4 bandes, mélange d'un micro, enceintes acustique double voie séparées, et même un lecteur de disque compact. Le PD-C7 (BK), lecteur compact de disque compact, est incorporé. Vous pouvez choisir une plage rien qu'en effleurant une touche. Le détecteur automatique de musique (AMS) vous permet de revenir au début du morceau que vous écoutez ou du suivant, le tout automatiquement. Un affichage à cristaux liquides vous indique exactement l'endroit d'écoute du disque. Enfin, pour rendre l'appareil encore plus agréable, vous pouvez détacher le PD-C7 (BK) de l'appareil principal et profiter du plaisir du son numérique, avec l'écoute au casque à l'extérieur, grace au OR-C300 en option.

## Chaîne hifi Rack Pioneer TETRAS

*La plus belle chaîne rack de la gamme pioneer*

**SA-970 (BK) :** Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

**TX-1070 L(BK) :** syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 16 stations quelconques FM/AM - recherche automatique ou manuelle des stations - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

**CT-970 (BK) :** platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

**PL-770 (BK) :** platine tourne-disque à retour automatique et entraînement direct - Circuit de régulation à logique intégrée (PLL par quartz, servomoteur CC sans noyau avec rotor suspendu et à effet Hall – bras de lecture PG™ droit, en polymère au graphite à équilibrage direct DR1 - cellule MM enfichage (PC-295T).

**CS-970 (BK) :** enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.



**TETRAS**

**PRIX GENERAL 8995F**
**A crédit : 1995F au comptant**
+30 mensualité de **311,40F**
Cout total du crédit avec assurance : **2342F**
TEG : 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

## LES CASQUES PIONEER

*"LES PRIX GENERAL"*

**SE-L22 — 259F**
Type ouvert, léger, divers coloris : rouge, bleu ou blanc. 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

**SE-2 — 269F**
Type ouvert. Impédence 150 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 208 g.

**SE-30D (BK) — 299F**
Type ouvert, léger. Impédence 40 Ohms. Réponse en fréquence 10-25.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 70g.

**SE-450 — 353F**
Type fermé, réglage sur cordon, finition rouge. Impédence 22 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 280 g.

**SE-L66 — 366F**
Type ouvert léger. Pliable en 4 parties. Impédence 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

**SE-50D (BK) — 439F**
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 90 g.

**SE-90D (BK) — 757F**
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 3m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 135 g.




10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

**Département Hi Fi**

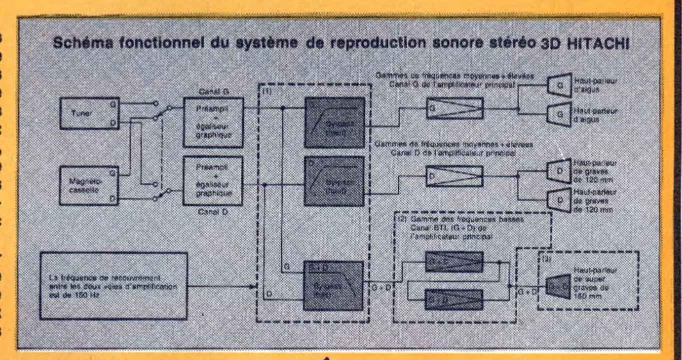
# HITACHI, *le monde de la triamplification*

Un produit unique en son genre, à écouter absolument : des basses stupéfiantes grace à un WOOFER CENTRAL

**SYSTEME STEREO 3D (tridimensionnel) HITACHI**

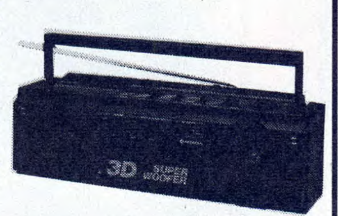
Le système 3D (tridimensionnel) HITACHI est équipé d'un amplificateur spécial qui amplifie uniquement les signaux musicaux qui se situent dans le domaine des basses fréquences. L'utilisation de deux amplificateurs de ce type permet d'obtenir une puissance de sortie deux fois plus importante que la puissance délivrée par les autres amplificateurs communément utilisés dans les radio-magnétocassettes. Ces signaux puissants de basse fréquence sont ensuite reproduits par un haut-parleur spécial de super graves disposé en position centrale. Plus précisément, cela signifie qu'il y a trois amplificateurs spécifiquement prévus pour des fonctions particulières : une paire d'amplificateurs spéciaux pour la gamme des fréquences très basses et deux amplificateurs ordinaires, un pour la canal droit et l'autre pour le canal gauche, pour les fréquences moyennes et élevées. Les sons de basse fréquence sont reproduits par un haut-parleur spécial pour super graves placé au centre, alors que les sons de fréquence moyenne et élevée sont reproduits par des haut-parleurs ordinaires pour fréquences moyennes et élevées, sur les canaux droit et gauche. Le résultat en est une reproduction sonore stéréo magnifique, avec des basses profondes, comparables à celle des chaines hifi de salon.

**Une gamme de radio-magnétocassettes toujours plus étendue :** le système 3D (tridimensionnel) avec lecteur de disques compacts, l'ultime combinaison pour une superbe reproduction sonore. Ou la double platine cassette dans un appareil compact et élégant vous offrant une souplesse et une commodité d'emploi inégalées. Cette année, HITACHI vous présente une gamme étendue d'appareils de la série 3D en haut de gamme, jusqu'aux modèles pratiques et de prix abordables proposés dans différentes couleurs. Quel que soit votre choix, vous retrouverez toujours la qualité HITACHI, c'est à dire un son pur et riche.



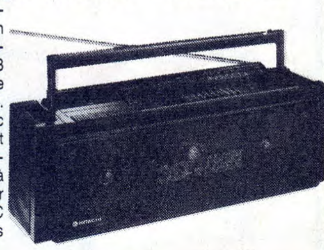

## 3D2 Radio magnétocassettes stéréo (FM/OC/PO/GO) système 3D — 1290 F

Système 3D (trimensionnel) HITACHI avec 2 HP de graves de 10cm et deux HP d'aiguës de 2cm, plus un HP de super graves de 10cm. Egaliseur graphique pour un réglage plus fin de la tonalité. Niveau de contrôle ajustable. Circuit de contrôle de fréquence automatique (AFC) incorporé. Indicateur FM stéréo à LED. Compteur de bande. Pause mécanique en arrêt automatique en fin de bande. Ejection amortie de la cassette. Alimentation piles/secteur. Prises entrée ligne et casque. Puissance de sortie 25W (PMP). Dimensions (LxHxP) : 480x164x170mm. Poids : 4,2 kg avec les piles.




## 3D7 Radio magnétocassettes stéréo (FM/OC/PO/GO) système 3D — 1590F

Système stéréo trimensionnel avec 1 HP de super graves de 16cm, des HP gauche et droit de graves de 12cm et des HP d'aiguë de 2cm. Sélecteur haut-parleur, renforcement des graves, économie. Alimentation sur 3 sources : secteur/piles et CC extérieur. Sélecteur de type de bande à trois positions (Normal/CrO2/Métal). Correcteur graphique 5 bandes. Mixage micro avec commande de volume. Monitoring variable permettant de contrôler le niveau du son entendu pendant l'enregistrement. Indicateur stéréo à LED. Indicateur de niveau à LED. Pause mécanique et arrêt automatique. Compteur de bande. Ejection amortie de la cassette. Circuit AFC (réglage automatique de fréquence). Dimensions (LxHxP) 544x197x195mm. Poids : 5,3kg avec les piles.



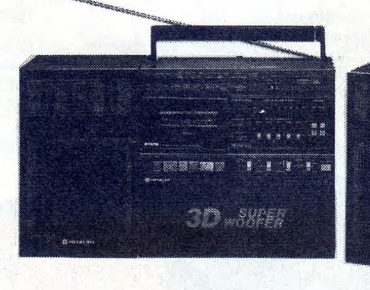
## 3D8 Radio double magnétocassettes 4 gammes FM/PO/OC/GO système 3D — 1890F

Système 3D délivrant des super graves puissants avec un son stéréo clair pour des performances musicales d'une réalité suprenante. Configuration de 5 HP 3 voies constituée d'un super HP de graves de 16cm, de deux HP de graves de 12cm et deux HP d'aiguës de 2cm. Les deux platines magnétocassettes permettent une copie de bande facile et une possibilité d'édition d'une platine magnétocassette à l'autre ainsi qu'une fonction de copie de bande à vitesse rapide, approximativement deux fois la vitesse normale. Reproduction continue entre les deux cassettes pour des heures d'écoute ininterrompues. Sortie de puissance dynamique élevée de 3W x 2,8W x 1 avec une distorsion harmonique totale (DHT) de 10% (60W de puissance de sortie PMP). Sélecteur de type de bande à 3 positions (Normal/CrO2/Metal). Egaliseur graphique à 3 bandes. Indicateur FM stéréo à LED. Pause mécanique et arrêt automatique en fin de bande. Moniteur de son variable permettant un contrôle des niveaux sonores lors du contrôle de l'enregistrement. Circuit de commande automatique de fréquence. Prises casques et entrée de ligne/CD. 2 sources d'alimentation : piles et secteur. Puissance de sortie : 60W (PMP), 14W (DHT 10%). Dimensions (LxHxP) : 590x220x198 mm. Poids : 6,5 kg.

## 3D9 Radio magnétocassettes stéréo, style compo, FM/OC/PO/GO avec système 3D — 2790F

Basé sur l'utilisation du système 3D (tridimensionnel), une exclusivité HITACHI, ce radio magnétocassette est équipé d'un amplificateur pour fréquences très basses et de HP de super graves qui vous procurent une sonorité superbe, avec une dynamique élevée, comparable à celle d'une chaine hifi. En outre, il est équipé d'un système de réduction de bruit Dolby, d'un égaliseur graphique à 5 bandes pour un réglage encore plus précis de la tonalité et d'un mécanisme de touches douces, ce qui en fait un appareil extrêmement performant.

Système stéréo 3D (tridimensionnel) HITACHI avec 2 HP de graves de 12cm et deux d'aiguës de 2cm, plus deux HP de super graves de 10cm. Système de réduction de bruit Dolby. Sélecteur de type de bande trois positions (Normal/CrO2/Metal). Egaliseur graphique à 5 bandes pour un réglage encore plus précis de la tonalité. Indicateurs de niveau à LED. Indicateurs Dolby et stéréo FM à LED. Mécanisme à touches douces qui procure une utilisation facile des commandes de défilement de la bande. Compteur de bande. Pause mécanique et arrêt automatique en fin de bande. Ejection ammortie de la cassette. Circuit de contrôle de fréquence automatique (AFC) incorporé. Commutateur d'atténuation des interférences radio (RIF). Alimentation piles et secteur. Prises microphone, casque, HP supplémentaires, entrée/sortie ligne et phono. Puissance de sortie : 42W (3D9), 70W (3D9MKII). Dimensions : (LxHxP) 624x280x211mm. Poids : 7,7 kg avec les piles.




## CX-W 800E Radio double magnétocassette stéréo FM/PO/OC/GO, système 3D, lecteur CD — 4495F




Voici la nouvelle innovation HITACHI au niveau de la technologie des radio magnétocassettes. Un lecteur de disques compacts, un système tridimensionnel (3D) et une double platine magnétocassette — tout celà en une seule unité. Vous pouvez maintenant apprécier l'écoute de disques compacts n'importe où, chez vous ou en promenade. De plus, cet appareil délivre une puissance de 100W (PMP) afin de profiter au mieux des disques audio compacts numériques. Le CX-W 800E est facilement transportable. Il possède un son superbe ayant la pureté du cristal et une grande souplesse d'emploi — que pourriez-vous espérer de plus. En fait, le CX-W 800E représente le summum de la modernisation et de triomphe de HITACHI au niveau de la technologie et des unités audio portables. Système 3D avec une configuration de 5 HP coaxiaux constituée d'un super HP de graves de 16cm, de deux HP de graves de 12cm et de deux HP d'aiguës coaxiaux. Les deux platines magnétocassettes offrent des moyens faciles pour copier ou éditer. Sortie de puissance dynamique élevée de 2x8W, 1x15W avec une DHT de 10% (100W de puissance de sortie PMP). Egaliseur graphique à 5 bandes. Sélecteur de type de bande à 3 positions (Normal/CrO2/Metal). Mécanisme d'éjection de la cassette amorti. Prises microphone, casque et entrée de ligne. 2 sources d'alimentation : piles et secteur. Puissance de sortie : 100W (PMP). Dimensions (LxHxP) : 620x231x216 mm. Poids : 8,7 kg.




**10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS**
**Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F**

# CHAINES HI FI SHARP

# le plus fabuleux rapport prix-performances-puissance jamais imaginé à ce jour

## Regardez attentivement les spécifications et comparez

## Système W11H

**Système stéréo de puissance**

Système W11H (BK): Finition en noir

- En un seul bloc pour une installation plus facile

*Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz*
*Consommation: 200 W*
*Dimensions (meuble): 465(l) x 765(h) x 385(p) mm*
*Poids (meuble et système): 27,0 kg*

**Section tourne-disque stéréo**

- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

**Section tuner stéréo**

- Tuner stéréo à 3 gammes d'ondes (FM/FM stéréo, PO et GO)
- Indicateur LED pour FM stéréo
- Sélecteur de mode FM stéréo/mono
- Illumination curseur LED

**Section amplificateur stéréo**

- Puissance musicale de sortie totale : 100 W (efficace totale: 50 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- *Egalisateur graphique* à 5 bandes
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Commutateur d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

**Section platine-cassette double stéréo**

- *Système à double cassettes*
- Repiquage synchrone
- Lecture continue de cassette à cassette
- *Circuit de réduction de bruit de fond Dolby* de type B*
- Sélecteur de type de bande $CrO_2$/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

**Section tourne-disque stéréo**

*Vitesses de lecture: 33 1/3 /45 t/mn*
*Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz*
*Pleurage et scintillement: ± 0.20% (DIN 45 500)*
*Ronflement: 55 dB (DIN „B")*

**Section tuner stéréo**

*FM*
*Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz*
*AM*
*Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz*
*Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz*

**Section amplificateur stéréo HiFi**

*Puissance de sortie*
*musicale: 2 x 50 W (DIN 45 324)*
*efficace: 2 x 25 W (DIN 45 324)*
*Impédance sortie: 8 ohms*
*Contrôle de tonalité (égalisateur graphique)*
*63 Hz ± 9 dB   4 kHz ± 9 dB*
*250 Hz ± 9 dB   16 kHz ± 9 dB*
*1 kHz ± 9 dB*

**Section platine-cassette double stéréo**

*Réponse en fréquence*
*$CrO_2$: 60-13.000 Hz (DIN 45 511)*
*normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)*
*Rapport signal/bruit*
*sans Dolby* NR: 54 dB*
*avec Dolby* B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)*
*Pleurage: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrement/lecture)*

### CP-W11H

**Enceinte acoustique stéréo**

- Enceinte de type fermé double-voie à 2 éléments
- Aigus de 4,4 cm
- Graves de 14,5 cm

*Entrée: 50 W (musicales)*
*Impédance: 8 ohms*
*Dimensions: 250(l) x 415(h) x 160(p) mm*
*Poids: 3,8 kg*

**Meuble audio**

- Porte et couvercle en verre
- Roulettes pour faciliter le déplacement

**3490F**

## Système W33H

**Système de puissance stéréo avec lecteur numérique de disque compact**

*Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz*
*Consommation: 200 W*
*Dimensions (meuble): 465(l) x 862(h) x 385(p) mm*
*Poids (système et meuble): 33,0 kg*

### DX-612H

**Lecteur numérique de disque compact**

DX-612H(BK): Finition en noir

- Système de chargement de disque frontal de type tiroir
- Système numérique audio à disque compact atténuant la diaphonie jusqu'à 90 dB à 1 kHz, et annulant pratiquement le pleurage
- Système de lecture à laser
- Filtre numérique 16 bits
- *Fonction de vérification automatique*
- *APMS (Sélecteur automatique programmable de musique)* allant jusqu'à 9 pré-sélections de programmes
- *APSS (Recherche automatique de programme)*
- Affichage d'information de piste CD
- Horloge de lecture à chiffres
- Marches avant et arrière à deux vitesses
- *Triple fonction de répétition*
- Fonction d'appel de programmation
- Indicateur de mode

*Réponse en fréquence: 5 à 20.000 Hz (± 0,5 dB)*
*Distorsion harmonique totale: 0,005% (1 kHz)*
*Pleurage: En dessous du seuil mesurable (exactitude quartz)*
*Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz*
*Consommation: 18 W*
*Dimensions: 430(l) x 80(h) x 312(p) mm*
*Poids: 4,2 kg*

**Section tourne-disque stéréo**

- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

**Section tuner stéréo**

- Tuner à 3 gammes d'ondes FM/FM stéréo/PO/GO
- Indicateur LED pour FM stéréo
- Illumination curseur LED

**Section amplificateur stéréo**

- Puissance musicale de sortie totale : 100 W (efficace totale: 50 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- *Egalisateur graphique* à 5 bandes
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Commutateur d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

**Section-platine cassette double stéréo**

- *Système à double cassettes*
- Repiquage synchrone à une touche
- Lecture continue de cassette à cassette
- *Circuit de réduction de bruit de fond Dolby* de type B*
- Sélecteur de type de bande $CrO_2$/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

**Section tourne-disque stéréo**

*Vitesses de lecture: 33 1/3 /45 t/mn*
*Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz*
*Pleurage et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)*
*Ronflement: 55 dB (DIN „B")*

**Section tuner stéréo**

*MF*
*Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz*
*AM*
*Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz*
*Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz*

**Section amplificateur stéréo**

*Puissance de sortie*
*musicale: 2 x 50 W (DIN 45 324)*
*efficace: 2 x 25 W (DIN 45 324)*
*Impédance sortie: 8 ohms*
*Contrôle de tonalité (égalisateur graphique)*
*63 Hz ± 9 dB*
*250 Hz ± 9 dB*
*1 kHz ± 9 dB*
*4 kHz ± 9 dB*
*16 kHz ± 9 dB*

**Section platine-cassette double stéréo**

*Réponse en fréquence*
*$CrO_2$: 60-13.000 Hz (DIN 45 511)*
*normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)*
*Rapport signal/bruit*
*sans Dolby* NR: 54 dB*
*avec Dolby* B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)*
*Pleurage: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrement/lecture)*

### CP-W33H

**Enceinte acoustique stéréo**

- Enceinte triple-voie à 3 éléments de type fermé
- Diffuseur d'aigus de 4,4 cm
- Haut-parleur medium de 6,0 cm
- Haut-parleur de graves de 14,5 cm

*Puissance d'entrée: 50 W (musicales)*
*Impédance: 8 ohms*
*Dimensions: 250(l) x 415(h) x 160(p) mm*
*Poids: 4,0 kg*

**Meuble audio**

- Porte et couvercle en verre
- Roulettes pour faciliter le déplacement

**5490F**

## Système W22H

**Système stéréo de puissance**

Système W22H (BK): Finition en noir

- En un seul bloc pour une installation plus facile

*Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz*
*Consommation: 270 W*
*Dimensions (meuble): 465(l) x 880(h) x 385(p) mm*
*Poids (système et meuble): 31,0 kg*

**Section tourne-disque stéréo**

- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

**Section tuner stéréo**

- Tuner stéréo à 3 gammes d'ondes (FM/FM stéréo, PO et GO)
- Tuner stéréo à générateur de synthèse et *blocage de phase au quartz*
- 14 *présélections* de stations
- Indicateur numérique de fréquence à cristaux liquides
- Indicateur à cristaux liquides de FM stéréo
- *Recherche de réglage automatique*
- Indicateur à cristaux liquides de recherche de réglage automatique
- Indicateur à cristaux liquides de gamme d'onde
- Suppression de souffle pour FM

**Section amplificateur de puissance stéréo**

- Préamplificateur/amplificateur principal stéréo intégrés
- Puissance musicale de sortie totale : 180 W (efficace totale: 100 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- *Egalisateur graphique* à 5 bandes
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Commutateur d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

**Section platine-cassette double stéréo**

- *Système à double cassettes*
- *Copie de bande à grande vitesse*
- Repiquage synchrone
- *Lecture continue de cassette à cassette*
- *Circuit de réduction de bruit de fond Dolby* de type B*
- Sélecteur de type de bande $CrO_2$/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

**Section tourne-disque stéréo**

*Vitesses de lecture: 33 1/3 /45 t/mn*
*Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz*
*Pleurage et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)*
*Ronflement: 55 dB (DIN „B")*

**Section tuner stéréo**

*FM*
*Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz*
*AM*
*Gamme de fréquence PO: 522-1620 kHz*
*Gamme de fréquence GO: 153-281 kHz*

**Section amplificateur stéréo**

*Puissance de sortie*
*musicale: 2 x 90 W (DIN 45 324)*
*efficace: 2 x 50 W (DIN 45 324)*
*Impédance sortie: 8 ohms*
*Contrôle de tonalité (égalisateur graphique)*
*63 Hz ± 9 dB   4 kHz ± 9 dB*
*250 Hz ± 9 dB   16 kHz ± 9 dB*
*1 kHz ± 9 dB*

**Section platine-cassette double stéréo**

*Réponse en fréquence*
*$CrO_2$: 60-13.000 Hz (DIN 45 511)*
*normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)*
*Rapport signal/bruit*
*sans Dolby* NR: 54 dB*
*avec Dolby* B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)*
*Pleurage: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrement/lecture)*

### CP-W22H

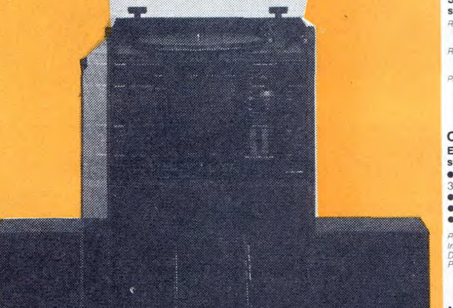
**Enceinte acoustique de puissance stéréo**

- Enceinte bass-reflex triple-voie à 3 éléments
- Diffuseur d'aigus de 3,5 cm
- Haut-parleur à medium de 6,0 cm
- Haut-parleur de graves de 14,5 cm

*Puissance d'entrée: 90 W (musicales)*
*Impédance: 8 ohms*
*Dimensions: 250(l) x 435(h) x 205(p) mm*
*Poids: 4,8 kg*

**Meuble audio**

- Porte et couvercle en verre
- Roulettes pour faciliter le déplacement



**3990F**

## Système W44H

**Système stéréo de puissance avec lecteur numérique de disque compact**

Système W44H(BK): Finition en noir

- En un seul bloc pour faciliter l'installation

*Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz*
*Consommation: 270 W*
*Dimensions (meuble): 465(l) x 975(h) x 385(p) mm*
*Poids (système et meuble): 37,0 kg*

### DX-612H

**Lecteur numérique de disque compact**

DX-612H(BK): Finition en noir

- Système de chargement de disque frontal de type tiroir
- Système numérique audio à disque compact atténuant la diaphonie jusqu'à 90 dB à 1 kHz, et annulant pratiquement le pleurage
- Système de lecture à laser
- Filtre numérique 16 bits
- *Fonction de vérification automatique*
- *APMS (Sélecteur automatique programmable de musique)* allant jusqu'à 9 pré-sélections de programmes
- *APSS (Recherche automatique de programme)*
- Affichage d'information de piste à cristaux liquides
- Horloge numérique de lecture
- Marches avant et arrière à deux vitesses
- *Triple fonction de répétition*
- Fonction d'appel de programmation
- Indicateur de mode

*Réponse en fréquence: 5 à 20.000 Hz (± 0,5 dB)*
*Distorsion harmonique totale: 0,005% (1 kHz)*
*Pleurage: En dessous du seuil mesurable (exactitude quartz)*
*Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz*
*Consommation: 18 W*
*Dimensions: 430(l) x 80(h) x 312(p) mm*
*Poids: 4,2 kg*

**Section tourne-disque stéréo**

- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

**Section tuner stéréo**

- Tuner stéréo à 3 gammes d'ondes (FM/FM stéréo, PO et GO)
- Tuner stéréo à générateur de synthèse et *blocage de phase au quartz*
- 14 *présélections* de stations
- Indicateur à cristaux liquides de fréquence à chiffres
- Indicateur à cristaux liquides pour FM stéréo
- *Recherche de réglage automatique*
- Indicateur à cristaux liquides de réglage automatique
- Indicateur de gamme d'ondes à cristaux liquides
- Suppression de souffle pour FM

**Section amplificateur de puissance stéréo**

- Préamplificateur et amplificateur principal à puissance stéréo intégrés
- Puissance musicale de sortie totale : 180 W (efficace totale: 100 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- *Egalisateur graphique* à 5 bandes
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Prise d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

**Section platine-cassette double stéréo**

- *Système à double cassettes*
- *Copie de bande à grande vitesse*
- *Repiquage synchrone à une touche*
- Lecture continue de cassette à cassette
- *Circuit de réduction de bruit de fond Dolby* de type B*
- Sélecteur de type de bande $CrO_2$/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

**Section tourne-disque stéréo**

*Vitesses de lecture: 33 1/3 /45 t/mn*
*Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz*
*Pleurage et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)*
*Ronflement: 55 dB (DIN „B")*

**Section tuner stéréo**

*FM*
*Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz*
*AM*
*Gamme de fréquence PO: 522-1620 kHz*
*Gamme de fréquence GO: 153-281 kHz*

**Section amplificateur stéréo HiFi**

*Puissance de sortie*
*musicale: 2 x 90 W (DIN 45 324)*
*efficace: 2 x 50 W (DIN 45 324)*
*Impédance sortie: 8 ohms*
*Contrôle de tonalité (égalisateur graphique)*
*63 Hz ± 9 dB   4 kHz ± 9 dB*
*250 Hz ± 9 dB   16 kHz ± 9 dB*
*1 kHz ± 9 dB*

**Section platine-cassette double stéréo**

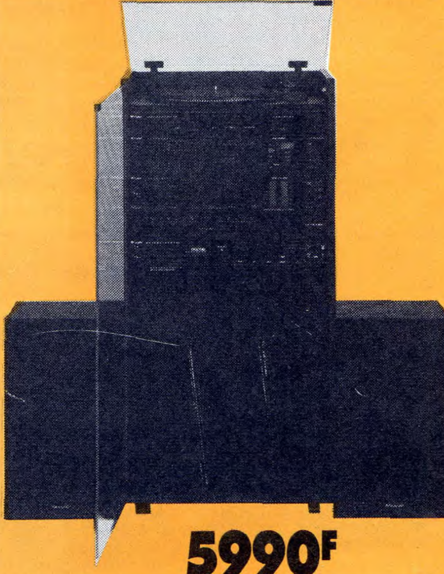
*Réponse en fréquence*
*$CrO_2$: 60-13.000 Hz (DIN 45 511)*
*normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)*
*Rapport signal/bruit*
*sans Dolby* NR: 54 dB*
*avec Dolby* B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)*
*Pleurage: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrement/lecture)*

### CP-W44H

**Enceinte acoustique de puissance stéréo**

- Enceinte bass-reflex triple-voie à 3 éléments
- Diffuseur d'aigus de 3,5 cm
- Haut-parleur medium de 6,0 cm
- Haut-parleur de graves de 14,5 cm





**5990F**




**10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS**
**Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F**

# Département Hi Fi

***L'EFFET SURROUND***

*dans une chaine hifi conventionnelle, le son est émis en stéréophonie par l'intermédiaire de deux enceintes placées en avant de l'auditeur. Le relief sonore ainsi obtenu est déjà remarquable, l'auditeur pouvant repérer dans l'espace la position des différents musiciens. Toutefois, cette notion d'espace peut être améliorée par l'écoute "Surround" stéréo déjà très utilisé dans les salles de cinéma. Sur les Midi 313 WTB et Midi 313 WRTB, vous aurez le choix entre une écoute conventionnelle ou avec addition d'un effet Surround, ces 2 chaines disposant d'un système d'ambiance matriciel. En effet, par l'adjonction de 2 haut-parleurs d'ambiance (AE-S90) placés en arrière qui recoivent un signal mono matricé par rapport aux signaux frontaux, on obtient une impression de relief qu'il n'est pas possible d'obtenir lors d'une écoute stéréophonique traditionnelle. Ceci est particulièrement efficace si vous utilisez votre magnétoscope hifi-stéréo couplé aux connexions audio-visuelles de ces chaines Midi.*

## CHAINE AKAI MIDI 313 WRTB

**7990F**

Chaine haute fidélité Midi composée d'éléments séparés : un amplituner, une double platine cassette auto reverse, une platine disque et une paire d'enceintes.

**Amplituner AV-M313LTB 2x45W :** télécommandable, disposant d'un système matriciel renforçant la stéréo, d'un effet surround. Sélecteur d'entrées pour phono, cassette, lecteur de compact-disc, magnétoscope et lecteur vidéo avec départ vers moniteur vidéo. Egaliseur graphique à 5 bandes et balance réglables par curseurs linéaires. Réglage de volume et du positionnement de l'effet surround (face ou arrière) par commandes électroniques. Prise casque et entrée micro en façade. Sortie pour 2 haut-parleurs d'ambiance pour effet surround.

**Tuner :** Synthétiseur à quartz à 3 gammes d'ondes FM/PO/GO. 16 stations mémorisables avec soutien mémoire en cas de coupure de courant. Affichage digital de la fréquence ou de la station utilisée.

**Platine double cassette auto reverse HX-M515WR :** 1 lecteur-enregistreur et 1 lecteur. Système de reverse automatique ou manuel à la lecture ou à l'enregistrement. Système de copie à deux vitesses (normale et double). Démarrage d'une copie par touche unique. Réducteur de bruit de fond Dolby "B" et "C". Niveau d'enregistrement automatique. Possibilité de lecture en continu. Sélecteur de type de bande automatique. Position timer. Compteur à 3 chiffres.

**Platine tourne-disque AP-M313 :** bras tangentiel, entrainement par courroie. Touches de commande accessibles capot fermé. Répétition. Cellule enfichable de type T4P.

**Enceintes SW-M313 :** 2 voies, 2 haut-parleurs : basse à membrane, aigu à cône.

**Options :** voir chaine AKAI MIDI 313 WTB.



## CHAINE AKAI MIDI 313 WTB

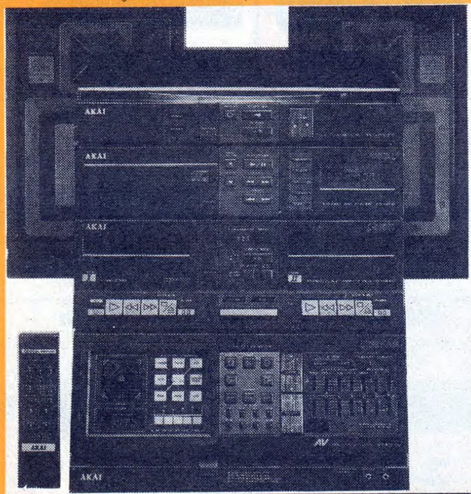
Chaine haute fidélité Midi composée d'éléments séparés. Identique à la Midi 313 WRTB, mais avec une platine double cassette non reverse.

**Platine double cassette HX-M313W :** 1 lecteur/enregistreur et 1 lecteur. Système de copie à deux vitesses (vitesse normale et vitesse double). Démarrage d'une copie par pression sur touche unique. Réducteur de bruit de fond Dolby B. Niveau d'enregistrement automatique. Possibilité de lecture en continu. Sélecteur de type de bande automatique. Position timer. Compteur à trois chiffres.

**Options : platine laser CD-M515 :** lecteur de compact-disc de taille Midi à trois lasers chargement frontal. Possibilité de programmer jusqu'à 36 sélections. Recherche manuelle à 2 vitesses. Répétition. Visualisation des numéros de morceau, d'index, de temps écoulé, individuel et total.

**AE-S90 :** Enceinte d'ambiance

**6990F**



## CHAINE AKAI MIDI 310 WTB

**5290F**

Ensemble stéréophonique Midi, télécommandable, combinant un ampli-tuner double cassette, une platine disque et une paire d'enceintes. Cet ensemble peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc.

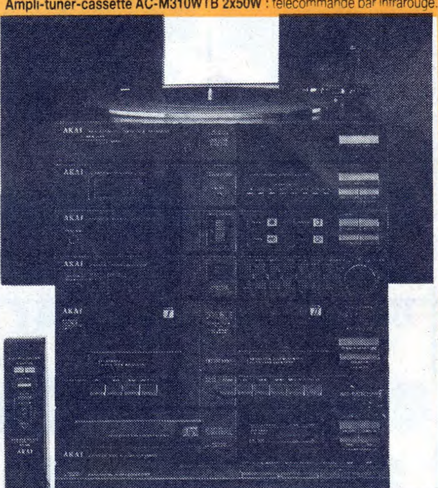
**Ampli-tuner-cassette AC-M310WTB 2x50W :** télécommande par infrarouge. Sélecteur d'entrée pour phono, tuner, lecture laser et magnétophone. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Réglage à plus/moins 10dB des fréquences : 63Hz, 250Hz, 1kHz, 4kHz. Vu-mètre à segments lumineux.

**Section Tuner :** à synthétiseur à quartz. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables avec soutien mémoire en cas de coupure de courant.

**Section double cassette :** système de copie à 2 vitesse (double ou normale), possibilité de lecture en continu du cassette 1 au cassette 2. Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique de type de bande (normale, chrome, métal). Position timer.

**Platine disque AP-M300B :** semi-automatique à entrainement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable de type T4P.

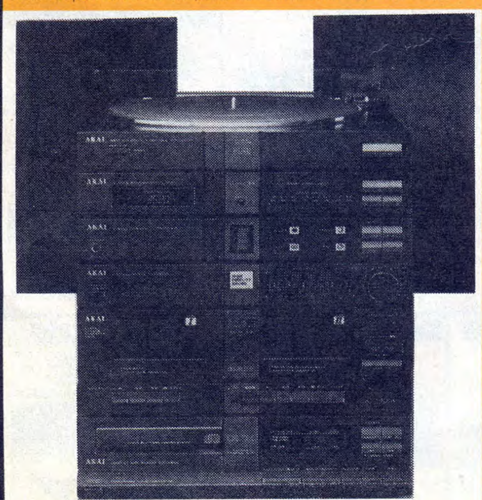
**Enceintes SRF-M310 :** 2 voies type clos.



## CHAINE AKAI MIDI 305 WB

**4690F**

Ensemble stéréo Midi combinant un ampli-tuner-double cassette, une platine disque et une paire d'enceintes, cet ensemble peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc. **Ampli-tuner-cassette AC-305WB 2x40W :** Sélecteur d'entrées pour phono, tuner, lecteur laser et magnétophone. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Vu-mètre à segments lumineux.



**Section tuner :** à synthétiseur de fréquence. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables, soutien mémoire en cas de coupure de courant.

**Section double cassette :** système de copie du cassette 1 au cassette 2, possibilité de lecture en continu. Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique du type de bande. Position timer.

**Platine disque AP-M300B :** semi-automatique à entrainement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable type T4P.

**Enceintes SRF-M300 :** 2 voies, type clos.

## CHAINE AKAI MIDI 300B

**4290F**

Ensemble stéréophonique Midi combinant un ampli-tuner-cassette, une platine disque et une paire d'enceintes, cette chaine peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc.

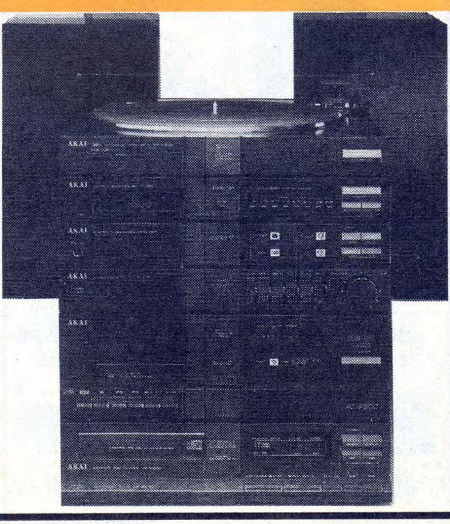
**Ampli-tuner-cassette AC-300B 2x40W :** Sélecteur d'entrées pour phono, tuner, lecteur laser et magnétophone. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Vu-mètre à segments lumineux.

**Section tuner :** à synthétiseur de fréquence. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables, soutien mémoire en cas de coupure de courant.

**Section double cassette :** Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique du type de bande (normale, chrome ou metal).

**Platine disque AP-M300B :** semi-automatique à entrainement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable type T4P.

**Enceintes SRF-M300 :** 2 voies, type clos.






10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

# COMPACTS DISC LASER

**SONY CDP 303ES**
Lecteur CD programmable et télécommandable, de très haut de gamme. "Le MUST"

6995F

**SONY CDP 203**
Lecteur CD programmable et télécommandable, haut de gamme

4895F

**SONY CDP 55**
Lecteur CD programmable et télécommandable

4335F

**SONY CDP 40**
Lecteur CD programmable
2795F

**SONY CDP 65**
Lecteur CD programmable et télécommandable

3995F

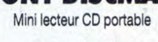
**SONY CDP 35**
Lecteur CD programmable
2595F

**SONY CDP 7F**
Mini lecteur CD programmable et télécommandable

3295F

**SONY D 700**
Mini lecteur CD programmable

3195F

**SONY DISCMAN**
Mini lecteur CD portable


3495F

**DENON DCD 1500**
Lecteur CD programmable et télécommandable
7900F

**DENON DCD 1300**
Lecteur CD programmable et télécommandable

5500F

**DENON DCD 700**
Lecteur CD programmable et télécommandable
4500F

**DENON DCD 500**
Lecteur CD programmable

3900F

**PIONEER PDM 6K**
Lecteur CD programmable avec télécommande et chargeur 6 disques

4995F

**Pioneer PD 6030**
Lecteur CD programmable et télécommandable
3495F

**Pioneer PD 5030**
Lecteur CD programmable


3195F

**Pioneer PDX909M**
Lecteur CD programmable et télécommandable, chargeur 6 CD

4916F

**Pioneer PDX 707**
Lecteur CD programmable et télécommandable
3617F

**Pioneer PDX 303**
Lecteur CD programmable

3189F

**Pioneer PD 8030**
Lecteur CD programmable et télécommandable

5705F

**Pioneer PD 7030**
Lecteur CD programmable et télécommandable
4495F

**Technics SLPJ 1**
Lecteur disque audionumérique format 33 tours

3295F

**Technics SLPJ 20**
Lecteur CD programmable
2495F

**Technics SLP 110**
Lecteur CD programmable
2795F

**Technics SLP 210**
Lecteur CD programmable et télécommandable

3195F

**Technics SLP 310**
Lecteur CD programmable et télécommandable

4195F

**Technics SLP 500**
Lecteur CD programmable et télécommandable
5795F

**Technics SLX P8**
Lecteur CD portatif à batterie Tuner AM-FM

4395F

**Technics SLX P5**
Lecteur CD portatif à batterie


3595F

**Luxman D 105**
Lecteur CD programmable
3990F

**Luxman D 100**
Lecteur CD programmable et télécommandable

4990F

**Akai CD A30 II B**
Lecteur CD programmable

2895F

**Akai CDM 515 B**
Lecteur CD MIDI programmable
2495F

**Akai CDA 70B**
Lecteur CD MIDI programmable et télécommandable

3695F

**Akai CDM 300B**
Lecteur CD MIDI programmable

2495F

**Toshiba XR J9**
Lecteur CD. Mémoire 16 plages
1990F

**Toshiba XR-P9RC/XR-P9**
Lecteur CD portable avec télécommande

Lecteur 2990F
Lecteur et adaptateur secteur 3490F

**Toshiba XR-V12 / XR-V15**
Lecteur CD Midi, commandes frontales
2990F


avec télécommande 3490F

**Toshiba XR-30 / XR-35**
Lecteur CD avec commandes frontales
2990F
avec télécommande 3490F

**JVC XL V220 BK**
Lecteur CD programmable

2895F

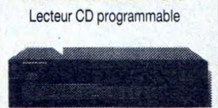
**JVC XL V330 BK**
Lecteur CD programmable et télécommandable
3695F

**JVC XL V400 B**
Lecteur CD programmable et télécommandable

4095F

**JVC XL V22 BK**
Lecteur CD programmable
2895F

**Marantz CD 45**
Lecteur CD programmable
2590F

**Marantz CD 56**
Lecteur CD programmable

2995F

**Marantz CD 65**
Lecteur CD programmable

3995F

**Marantz CD 75**
Lecteur CD programmable et télécommandable
4395F

**Kenwood DP 770D**
Lecteur CD MIDI programmable
3695F

**Kenwood DP 1000**
Lecteur CD programmable et télécommandable


4795F

**Kenwood DP 1100 IIB**
Lecteur CD programmable et télécommandable
5695F

**Kenwood DP2000**
Lecteur CD programmable et télécommandable

7495F

**Onkyo DX 320**
Lecteur CD programmable et télécommandable

6295F



# 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

**Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F**

# Départements CB LOCATION SON

## LOCATION COURTE DURÉE DE MATÉRIEL VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE

(Pour des durées plus longues, nous consulter)
Un chèque de caution NON ENCAISSÉ et une quittance sont demandés pour toute location
(Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

| | LA JOURNEE | LE WEEK-END (vend.16h/lun.12h) |
|---|---|---|
| **MICRO** | | |
| Micro AMSTRAD CPC 464 Mono ... F | 250 F | |
| Micro AMSTRAD CPC 464 couleur | 200 F | 300 F |
| Micro AMSTRAD PCW 8256 | 300 F | 500 F |
| Micro AMSTRAD PCW 8512 | 500 F | 800 F |
| Micro AMSTRAD PC 1512 DD Couleur (selon disponib.) | 500 F | 800 F |
| Imprimante EPSON L X 80 | 150 F | 250 F |
| Imprimante AMSTRAD DMP 2000 | 120 F | 200 F |
| Imprimante AMSTRAD DMP 3000 | 140 F | 240 F |
| **VIDEO** | | |
| Magnétoscope VHS salon | 200 F | 300 F |
| Magnétoscope VHS portable | 300 F | 500 F |
| Caméra VHS couleur | 200 F | 300 F |
| TV couleur 36 cm SECAM | 100 F | 180 F |
| TV couleur 54 cm SECAM | 150 F | 250 F |
| TV couleur 36 cm PAL SECAM | 150 F | 250 F |
| TV couleur 54 cm PAL SECAM | 200 F | 300 F |
| **HI FI** | | |
| Ampli 2 X 50 W. | 100 F | 180 F |
| Platine-Disque | 100 F | 180 F |
| Tuner | 100 F | 180 F |
| Platine K7 | 150 F | 250 F |
| Régie Disco 2 TD + Ampli + Mixage 2 X 150 W. | 800 F | 1300 F |
| Table de mixage 6 voies | 150 F | 250 F |
| Enceintes Hifi 50 W. la paire | 100 F | 180 F |
| Enceintes Sono 150 W. la paire | 300 F | 500 F |

## DÉPARTEMENT CB

Marcel, notre spécialiste CB est à votre disposition. Il assure lui même le service après vente. Nous avons sélectionné pour vous des produits de qualité à des prix GENERAL.

### POSTES EMETTEURS RECEPTEURS

| | |
|---|---|
| Tagra Orly AM-FM | 650 F |
| Tagra Océanic AM-FM | 950 F |
| Midland 4001 AM-FM | 990 F |
| Président Taylor AM-FM | 690 F |
| Président François AM-FM | 790 F |
| Président PC 43 AM + VHF | 1490 F |
| Président Valeryan FM | 890 F |
| Président JFK AM-FM | 1490 F |
| Président Jack AM-FM-BLU | 1490 F |
| Superstar 360 AM-FM-BLU | 1995 F |
| Président Grant AM-FM-BLU | 1890 F |
| Président Jackson AM-FM-BLU | 2390 F |
| Rama 40 Multimode II AM-FM-BLU | 1590 F |
| Portable Président AM-FM | 990 F |
| Portable Président PC 9 AM + BP10 | 1290 F |
| Belcom LS 102 X VFOAM-FM-BLU | 4990 F |
| Tristar 848 AM-FM-BLU | 2490 F |



### 2 SUPER MACHINES CHEZ TAGRA :

**TAGRA POCKET 40 canaux** **1590F**

**Le nouveau portable 27 MHZ - AM-FM**
Homologué PTT NR 86004 CB

ULTRA PERFORMANT grâce à une technique d'avant-garde et une conception utilisée en radio amateur.

Affichage par LED
Sélection des canaux par touches
Boîtier accus détachable
Antenne télescopique
Prises HP, micro et aliment. extérieures

### Le kit TAGRA Orly "Prêt à moduler"




Dans un même emballage, vous trouverez tout le nécessaire pour vous mettre en fréquence.
a) un TAGRA ORLY, qui est sans doute le plus vendu des postes CB en France (40 canaux -AM-FM)
b) une antenne TAGRA DV 27 X N
c) un tos mètre pour règler l'intensité de votre antenne
d) une embase gouttière et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

**999F**

## ACCESSOIRES POUR LA C B

| ANTENNES DE BASE | |
|---|---|
| MK1 1/2 onde raccourcie | 268 F |
| MK2 5/8 raccourcie | 268 F |
| Mini GP 1/4 onde | 150 F |
| Tagra GP27BR courte | 120 F |
| Tagra GP27 1/2 | 225 F |
| Tagra GP27 5/8 | 298 F |
| Tagra F2 1/2 4 Rad. | 488 F |
| Tagra F3 5/8 3 Rad. | 590 F |
| Tagra F4 5/8 4 Rad. | 647 F |
| **ANTENNES DIRECTIVES** | |
| AH O3 Beam 3 éléments | 488 F |
| AH 04 Beam 4 éléments | 587 F |
| AH 05 Beam 5 éléments | 648 F |
| BT 122 Cubicale Quad | 1195 F |
| RT 50 Moteur 50 kg | 527 F |

| ANTENNES MOBILES 27 Mhz | |
|---|---|
| Tagra Spectrum II R | 148 F |
| Tagra B27 1/4 | 195 F |
| Tagra HN 65 Minilog | 95 F |
| Tagra HN 90 log | 90 F |
| Tagra HN 150 log | 115 F |
| Tagra DV 27 HN 5/8 | 98 F |
| Tagra DV 27 XN 1/4 | 110 F |
| Tagra DV 27 RVH | 135 F |
| Tagra DV 27 DCH Camion | 198 F |
| Tagra K 120 | 217 F |
| Tagra RML 120 | 120 F |
| Tagra RML 145 | 130 F |
| Tagra RML 180 | 177 F |
| Tagra ML 145 | 275 F |
| Tagra 1/4 onde inox | 248 F |
| Gamma 120 R | 157 F |
| Magnum K 220 | 248 F |
| ML 145 | 237 F |
| Tagra RMLA | 158 F |
| MS 145 brin acier | 188 F |

| APPAREILS DE MESURES | |
|---|---|
| Mini tos | 89 F |
| TOS 102 | 115 F |
| TOS 201 | 218 F |
| TOS 202 | 295 F |
| TOS 178 | 345 F |
| TOS 500 | 347 F |
| TOS 700 (Pro) 2/500 Mhz | 1150 F |
| TM 100 | 295 F |
| TM 1000 | 490 F |
| C45 fréquencemètre | 540 F |
| C50 fréquencemètre | 775 F |
| LT 101 Multimètre | 99 F |

| ADAPTATEURS D'IMPEDANCE | |
|---|---|
| M 27 Matcher 500 W | 160 F |
| MM 27 Matcher 100 W | 85 F |
| BRL 15 B 100 W | 85 F |
| DX 27 compl. radio/CB | 95 F |
| **CABLES ET CORDONS** | |
| Cordon spirale micro | 30 F |
| Cordon PL/PL | 20 F |
| Cordon alimentation | 20 F |
| Cordon détrompeur | 15 F |
| Câble 450 M + PL | 35 F |
| Coaxial 6 mm | 3 F le m. |
| Coaxial 6 mm K X 15 | 6 F le m. |
| Coaxial 9 mm | 7 F le m. |
| Coaxial 9 mm blindé | 10 F le m. |
| Coaxial RG 213 E | 12 F le m. |
| Coaxial RG 213 K X 15 | 15 F le m. |

| AMPLI ET PREAMPLI | |
|---|---|
| GL 25 25 W | 188 F |
| B 50 50 W | 290 F |
| ML 80 80 W | 490 F |
| B 150 150 W | 457 F |
| B 299 300 W | 940 F |
| B 300 P 300 W/préam. | 1240 F |
| BV 131 150/300 W Tube | 887 F |
| BV 132 150/300 W Trans. | 887 F |
| P 27/1 | 198 F |
| P 27/M | 168 F |
| **REDUCTEURS-FILTRES** | |
| RP6 Atténuateur | 212 F |
| NFS 1000 Kit Deparasit. | 85 F |
| **MICRO MOBILES ET ECHO** | |
| Micro Standard | 80 F |
| DM 510 | 100 F |
| EC 2018 Echo Pro | 449 F |
| EC 980 | 527 F |
| Support Micro | 10 F |

| MICRO DE BASE | |
|---|---|
| MB + 4 | 378 F |
| MB + 5 | 480 F |
| TW 232 | 390 F |
| AC 700 | 420 F |
| DX 344 Piezo | 297 F |
| PA 100 | 290 F |
| EB 2010 | 690 F |
| **P. ADRESS et H. PARLEURS** | |
| PA 8 W | 85 F |
| PA 15 W | 148 F |
| PA 20 W | 165 F |
| PA 25 W | 195 F |
| PA 30 W | 225 F |

# LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL
# MULTITECH CD 140

**LE CD 140 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi**

**1895F**

A crédit CETELEM
**295F au comptant** + 6 mensualités de **282,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80F



**A) HISTORIQUE**

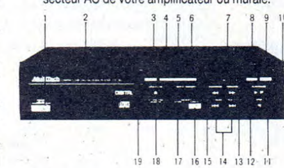
Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

**B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES**

Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une facade noir satiné. La changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.

A droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :

1 - Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
2 - Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
3 - Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
4 - Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
5 - Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
6 - Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
7 - Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture.
Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
8 - Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
9 - Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
10 - Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pour arrêter la lecture. Presser cette touche pendant la pause pour recommencer la lecture.
11 - Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
12 - Touche pour recherche en marche avant à vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant à vitesse rapide.
13 - Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
14 - Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
15 - Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
17 - Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion on mémorise par la touche A-B.
18 - Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horaire de lecture du numéro de musique.
19 - Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
20 - Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
21 - Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.




**SON INSTALLATION ET SON UTILISATION**

**Lecture de disques**

1) Enclencher l'interrupteur POWER. Le témoin s'allume.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut.
3) Fermer
4) La lecture commence au début de la première sélection. Après le disque s'arrête.
5) L'indicateur MUSIC NO. indique le no. des sélections enregistrées sur le disque.
6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.
7) Si vous désirez le ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignotera.
9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêter.

**Lecture avec mémoire (random access)**

1) Enclencher l'interrupteur POWER.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on use le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).



Fig. 3

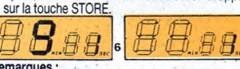
5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans le mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
6) Sélectionner la prochaine sélection.
7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).

4 5

8) Continuer jusqu'a ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).
Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).
9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

**Contrôler ou changer les programmes**

1) Mettre le lecteur au mode STOP.
2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
Note : si vous désirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
3) Continuez à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.
4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.



6 7

**Remarques :**

(1) Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
(2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
(3) Recherche d'une sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

**Effacer le programme**

On efface le programme complet en usant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

**Répétition d'une seule sélection**

1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
3) Sélectionner le numéro désiré.
4) Appuyer sur la touche PLAY.
5 La sélection est répètée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

**ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)**

1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

**REPETITION d'une portion délimitée par deux points**

1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
4) Déterminer la fin de la lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.
5) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.
6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.
7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

**Dépannage**

Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

**Le disque ne tourne pas**

1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

**Le disque tourne mais on n'entend rien**

1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

**NOTRE OPINION**

Le CD 140 est particulièrement attrayant grace à son confort d'utilisation dû a ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement competitif. Il est literralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépéchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

**E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES**

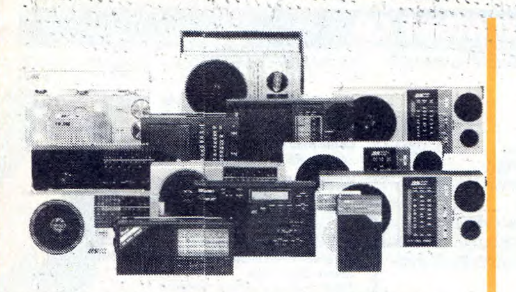
Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distortion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de reponse 20-20 000Hz 0,5db
Diaphonie 90dB par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 dB
Dynamique 90 dB
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm




**10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS**
**Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F**



# Dpt HI FI



## LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

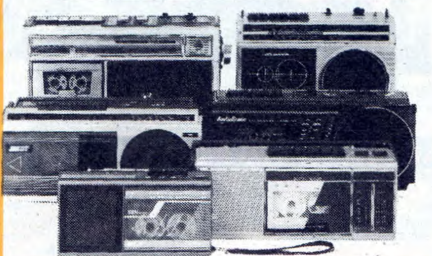
| | PRIX | COULEUR au CHOIX | PILES | SECTEUR | PRISE CASQUE | PO | FM | FM/STEREO | GO | OC |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TK 304 | 69F | Noir Blanc | ● | | ● | | ● | | | |
| TK 301 | 119F | Noir | ● | | ● | ● | ● | | ● | |
| TK 329 | 159F | Noir | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | |
| TK 341 | 189F | Bronze | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | |
| TK 331 | 199F | Champ. Noir | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | |
| TK 338 | 229F | Rouge Blanc Bleu | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | |
| TK 322 CB | 259F | | ● | | ● | | ● | | | CB |
| TK 334 | 299F | Argent | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | ● |




## LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne, Excellente musicalité et petit prix.

| | PRIX | COULEUR au CHOIX | GO/FM | PO/FM | PO/GO/OC/FM | 2 HP | COMPTEUR | IND. PUIS. LED |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TB 7860 | 269F | Rouge Noir Bleu Blanc | ● | | | | | |
| TB 7891 | 329F | Argent | | ● | | | | |
| TB 7883 | 359F | Argent | | | ● | | | |
| TB 7893 | 379F | Noir | | | ● | | | |
| TB 7840 | 649F | Argent | | | | ● | ● | ● |



## LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

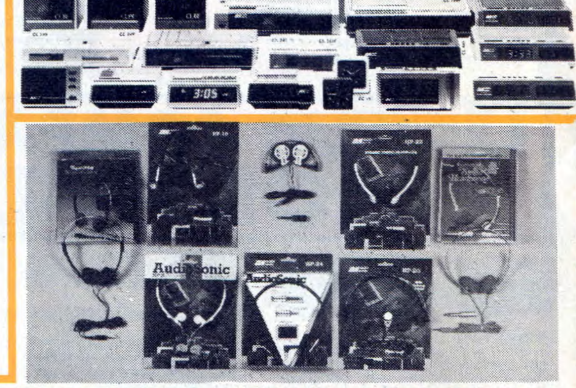
Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

| | PRIX | COULEUR au CHOIX | PILES | SECTEUR | MICRO INCORPORE | ARRET AUTO | REGL.AUTO ENREGIS | COMPTEUR | PROPECT. CHARGT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CT 171 | 209F | Argent | ● | ● | ● | ● | ● | | |
| SV 667 sans HP pour micro | 239F | Argent | ● | ● | | ● | ● | ● | ● |
| SV 670 | 259F | Noir Rouge | ● | ● | | ● | ● | ● | ● |
| AF 52 (pocket) | 269F | Noir Blanc Rouge | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| CT 125 | 279F | Rouge | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

## LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

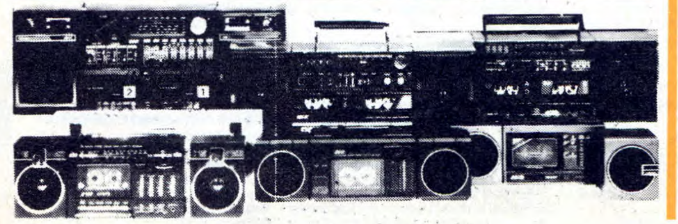
| | PRIX | COULEUR au CHOIX | REGLAGE VOLUME | PO | FM | GO | CADRAN LUMINEUX | DISPLAY VERT | DISPLAY ROUGE | REGLAGE LUMIERE | ALARME | POUSSOIR SOMMEIL | DC BACK-UP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CL 341 | 149F | Rouge Argent | | | ● | ● | | | ● | | ● | ● | |
| CL 350 | 189F | Noir Blanc | ● | | ● | ● | | | | | ● | ● | ● |
| CL 343 | 199F | Blanc | ● | ● | ● | ● | ● | | | | ● | ● | ● |
| CL 349 | 219F | Argent | ● | ● | ● | ● | | | ● | | ● | ● | ● |
| CL 345 | 239F | Blanc Argent Noir Rouge | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | | ● | ● | ● |
| CL 445 | 249F | Champ. | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | | ● | ● | ● |
| CL 351 | 249F | Noir Blanc Argent | ● | ● | ● | ● | ● | | | | ● | ● | ● |
| ECR 88 | 249F | Argent | ● | ● | ● | ● | ● | | | | ● | ● | ● |
| CL 765 + LECTEUR K7 | 399F | Champ. | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | | ● | ● | ● |
| CL 760 + Lect/Enreg K7 | 499F | Champ. | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | | ● | ● | ● |




## LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hihi. Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

| | PRIX | COULEUR au CHOIX | IND. PUIS. LED | SPATIAL STEREO | EGALISATEUR | PRISE MIC. SUP. | PO/FM STEREO | GO | OC | INTER. Mono-Stéréo | AFC sur FM | INDIC. SYNTONIS. | DOUBLE K7 | LECTURE CONTINUE | DUPLIC. RAPIDE | SELECT. CHROME | SELECT. METAL | EJECTION DOUCE | COMPTEUR | INDIC.LED.ENR/LECT | INTERRUPT. PAUSE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TBS 8263 | 699F | Noir | | | | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | | | | | | | ● | | |
| TBS 8230 4 HP | 799F | Noir | | | | ● | ● | ● | ● | | | | | | | | | | | | |
| TBS 8800 6 HP | 899F | Gris | | | | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | | | | | | | ● | | |
| TBS 8200 4 HP | 1199F | Rouge Blanc Gris | | ● | | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | | | | | ● | ● | ● | ● | ● |
| TBS 8350 6 HP | 1690F | Noir | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |



# LES BALADEURS AUDIOSONIC

***"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."***

**CT 133** .................. **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

**CT 134F** .................. **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

**CT 137** .................. **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

**CT 135** .................. **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

**CT 136** .................. **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

**CT 146** .................. **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

**CTP 830** .................. **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

## LES ACCESSOIRES BALADEURS

### Les enceintes amplifiées

**SB 18** .................. **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

**SB 15** .................. **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

**VS 6** .................. **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

**SB 13** .................. **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

### Les enceintes sans ampli

**SB 14** 2 mini enceintes **99F** la paire

**SB 16** .................. **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

**SB 17** .................. **149F** la paire
2 mini enceintes télescopiques dans un boitier.

**SB 10** .................. **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

### LES CASQUES BALADEURS

**HP 21** Casque ultra léger .......... **39F**

**HP 25** Ecouteurs stéréo. .......... **39F**

**HP 23** Casque/réglage volume .......... **99F**

**HP 24** .......... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

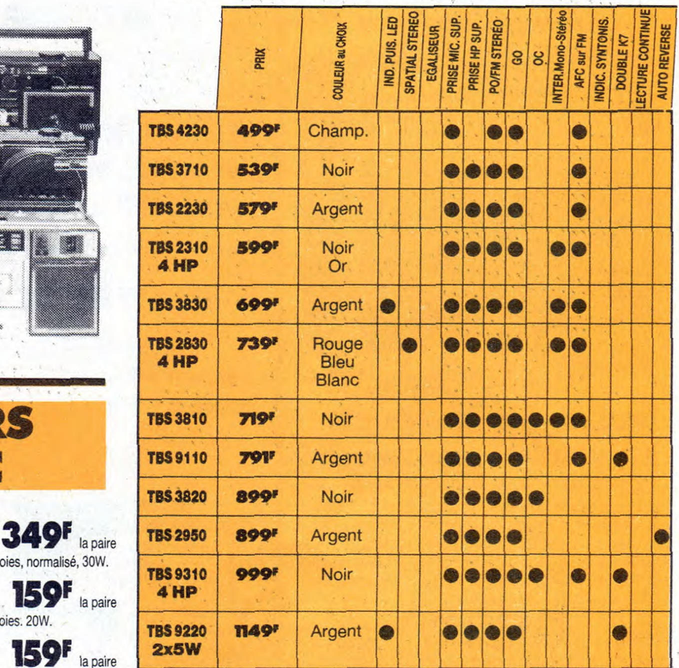
**HP 20** .......... **69F**
Casque pliant avec boite cassette.

**HP 19** .......... **119F**
Casque pliant avec support




10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

# Département Hi Fi



## LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

| | PRIX | COULEUR au CHOIX | IND. PUIS. LED | SPATIAL STEREO | EGALISEUR | PRISE MIC. SUP. | PRISE HP SUP. | PO/FM STEREO | GO | OC | INTER.Mono-Stéréo | AFC sur FM | INDIC. SYNTONIS. | DOUBLE K7 | LECTURE CONTINUE | AUTO REVERSE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TBS 4230 | 499F | Champ. | | | | ● | | ● | ● | | | ● | | | | |
| TBS 3710 | 539F | Noir | | | | ● | ● | ● | ● | | | ● | | | | |
| TBS 2230 | 579F | Argent | | | | ● | ● | ● | ● | | | ● | | | | |
| TBS 2310 4 HP | 599F | Noir Or | | | | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | | | | |
| TBS 3830 | 699F | Argent | ● | | | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | | | | |
| TBS 2830 4 HP | 739F | Rouge Bleu Blanc | | ● | | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | | | | |
| TBS 3810 | 719F | Noir | | | | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | | | |
| TBS 9110 | 791F | Argent | | | | ● | ● | ● | ● | | | ● | | ● | | |
| TBS 3820 | 899F | Noir | | | | ● | ● | ● | ● | ● | | | | | | |
| TBS 2950 | 899F | Argent | | | | ● | ● | ● | ● | | | | | | | ● |
| TBS 9310 4 HP | 999F | Noir | | | | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | | ● | | |
| TBS 9220 2x5W | 1149F | Argent | ● | | | ● | ● | ● | ● | | | | | ● | | |
| TBS 9900 4 HP | 1399F | | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | |

## LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

**CSR 1530F** **399F**
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

**CSR 1430 F** **499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



**CSR 3530 F** **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



**CSR 5730 F** **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose: Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

**CSR 4030F** **949F**
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progessive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



**CSR 4430F** **999F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



**CSR 4530F** **1499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

**CR 15** **399F**
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

### COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC



**EGALISATEUR/ BOOSTER ST4** **349F**
Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

**EGALISATEUR/ BOOSTER ST5** **699F**
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.00Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



### HAUT PARLEURS

**CS 400** **399F** la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

**CS 405** **499F** la paire
Boitier étrier, 3V. 50W.

**CS 420** **489F** la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

**CS 425** **589F** la paire
Boitier tweter articulé étrier. 3V. 60W.

**CS 435** **289F** la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

**CS 439** **169F** la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

**CS 441** **349F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

**CS 442** **159F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

**CS 444** **159F** la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

**CS 446F** **149F** la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

**CS 447** **199F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

**CS 455** **279F** la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.

**CS 460** **249F** la paire
Mini boitier bicone. 30W.

**CS 470** **299F** la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.

**CS 471** **299F** la paire
Boitier. 3 voies. 60W

**CS 476** **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

**CS 475** **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

**CS 809** **99F** la paire
HP boitier simple. 8W

### ANTENNES AUTO

**X 4110** **39F**
Antenne d'aile

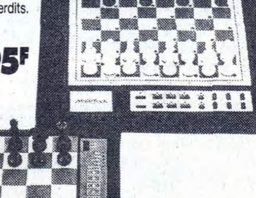
**X 430** **69F**
Antenne caoutchouc

**X 740** **139F**
Antenne électronique avec préampli

**X 5100** **159F**
Antenne électrique semi-automatique.

## LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

**CHESSMAN I** **359F**
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echet et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.



**CHESSMAN II** **699F**
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



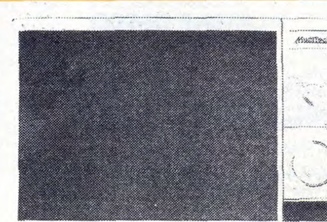

**CC 009** **999F**
Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.

**CC 006** **1495F**
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.

## FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.

**1499F**






10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

# Département Téléviseurs

## TELEVISEURS COULEUR

### " l'image carrée "




### SHARP 5405F

**54 cm SECAM à télécommande infra-rouge 23 fonctions**

Téléviseur couleur de 54 cm avec tube image plat et carré. Ce téléviseur comprend un système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux, compatible avec le réseau câblé, une priser Péritel, un affichage numérique à l'écran, un interrupteur auto-retard et une télécommande à infra-rouge à 23 fonctions.

**4990F**

### PORTABLE 36 cm SHARP C-1411 à télécommande

Téléviseur couleur 36 cm avec télécommande à infra-rouge à 23 fonctions - Affichage numérique à l'écran - système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux

**FD 1411 (SECAM)**
**version FD (noir)**
**version FS (arg.)** **3395F**



### PORTABLE SHARP

**C-1410 SECAM 36 cm**
**version FD (noir)**
**version FS (arg.)** **2795F**



**PAL / SECAM**
**C-1410 FD (noir)**
**C-1410 FS (argenté)** **3490F**

### PORTABLE PANASONIC à télécommande encastrable

Tube "Quintrix"
Télécommande à infrarouge 16 touches
12 chaînes programmables
Indicateur de chaîne par LED
Antenne dipôle détachable



**PANASONIC**
**TC-431 FR**
**3360F**

# DEPARTEMENT SONOS

## ETP SYSTEMS

### MIXERS



**MPX 8010 "NEW"**
11 entrées. Vu-mètre. DSJ. Egaliseur (2X5). Electro start. Chambre d'écho. .......... **2360F**

**MPX 7700 "NEW"**
Idem MPX 8010 mais sans écho (extension écho par module enfichable) .......... **1760F**

**MPX 6020 "NEW"**
Idem à MPX 7700 mais sans égaliseur. (Extension écho par module enfichable) .......... **1350F**

**MPX 4005 "NEW"**
8 entrées. Vu-mètre. Monitoring. Sortie enregistrement .......... **485F**

**ES 3M**
Module électrique électrostat pour MPX 8010 et MPX 7700 .......... **430F**

**ECM 10**
Module électronique extension écho pour MPX 6020 et MPX 7700 .......... **690F**

### PLATINE DISCO



**DISCO 6000.** SÉRIE PROFESSIONNELLE
Démarrage instantané. Stroboscope. Eclairage du plateau. Entraînement direct. Régulation à quartz. Plateau lourd. Pleurage et scintillement 0,055 % (WRMS). Livrée avec cellule .......... **2980F**

### CHAMBRE D'ÉCHO

**ECH 15**
Chambre d'écho analogique, digitale pour sono et Hifi .......... **750F**

**ECH 19**
Chambre d'écho analogique, digitale présentation rack 19" .......... **1390F**

### WATTMÈTRE

Wattmètre 100/200 W stéréo .......... **195 F**

### AMPLIS de PUISSANCE

**SÉRIE PROFESSIONNELLE.** Présentation rack 19". Protection électronique stable. Double vu-mètre. Alimentation 220 V entrée 1 V. Finition alu-noir.

**MPA 100 V**
2 X 100 W .......... **2150F**

**MPA 150 V**
2 X 150 W. Double alimentation .......... **2790F**

**MPA 200 V**
2 X 200 W. Double alimentation .......... **3690F**

**MPA 300 V**
2 X 300 W. Double alimentation .......... **4150F**

**MPA 450 V**
2 X 450 W. Double alimentation .......... **5450F**

### ÉGALISEURS

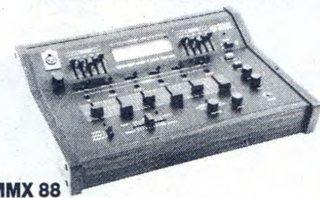
**EQ 150L**
Égaliseur 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux, niveau de sortie réglable G et D séparés. Entrée phono directe .......... **790F**

**EQ 500LS**
ÉGALISEUR 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable présentation rack 19" SPECTRUM ACOUSTIQUE .......... **1040F**

**EQ 1024LS**
Égaliseur 2 X 12 fréquences. SPECTRUM ACOUSTIQUE Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable. Présentation rack 19" .......... **1460F**

## MONACOR

### TABLES DE MIXAGE



**MMX 88**
24 entrées mono commutables en 8 micros, 8 phonos, 8 lignes (ou CD). Echo réverbération incorporée. Sortie master. Réglage panoramique. Monitoring par voies et sur général. 2 sorties stéréo. .......... **2590F**

**TDM 1000**
Mixer 7 entrées. Vu-mètre. DSJ équaliser (2 X 5 fréquences). Chambre d'écho .......... **1970F**

**MMX 26**
TABLE DE MIXAGE POUR 6 MICROS
Réglages graves et aigus séparés. .......... **790F**

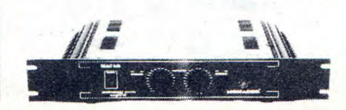
### AMPLIS de PUISSANCE

- Sensibilité d'entrée : 775 mV
- Rapport signal/bruit : à 100 dB pondéré
- Bande passante : 10 à 25000 Hz à 3 dB
- Distorsion THD : à 0,09 %

**MAC 100**
2 X 100 W RMS/8 ohms (2 X 130 W 4 ohms) .......... **2790F**

**MAC 160**
2 X 160 W RMS/8 ohms (2 X 220 W 4ohms) .......... **3350F**

**MAC 210**
2 X 210 W RMS/8 ohms (2 X 330 W 4 ohms) .......... **3900F**



Ampli de puissance avec préampli incorporé, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sortie ligne 70/100 W.

**PA 2000.** Ampli 210 W.5 entrées mixables, très nombreuses possibilités. Alimentation 220 V CA et 24 V CC .......... **4320F**

**PA 1202.** Ampli 175 W. 5 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC .......... **3070F**

**PA 802.** Ampli 100 W. 4 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC .......... **2160F**

**PA 602.** Ampli 40 W. 3 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC .......... **1570F**

**PA 880.** Ampli 100 W. 3 entrées (2 micros + 1 aux.) sirène, corne de brume et carillon incorporés, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sorties ligne 25/70/100 V. Alimentation 220 V CA et 12 V CC .......... **1590F**

**MA 300.** Ampli 30 W. 5 entrées (2 micros +1 aux.) Sirène, corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC. Circuit intercom. pour 4 HP. Idéal pour la navigation. .......... **1280F**

**MA 250.** Ampli 15 W. 2 entrées (micro + 1 aux.) lecteur de cassettes, sirène corne de brume Alimentation 12 V CC. .......... **1050F**

**MA 200.** Ampli 30 W. 3 entrées (2 micros commutables + aux.) Sirène et corne de brune. Alimentation 220 V CA et 12 V CC .......... **960F**

**PA 200.** Ampli 10 W. 2 entrées (micro + aux), sirène incorporée. Alimentation 12 V CC .......... **490F**

### EGALISEUR

**CE 1020.** Egaliseur, 2 X 10 fréquences façade et potentiomètres illuminés. Scanner .......... **790F**

### CHAMBRE D'ECHO

**EEM 1200.** Analogique à mémoire à chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. .......... **790F**



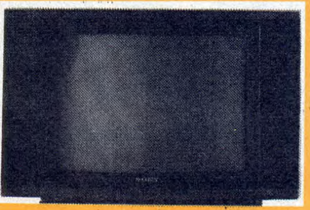

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

# Téléviseurs SONY

## LES TRINITRON

### KV 2264 FE

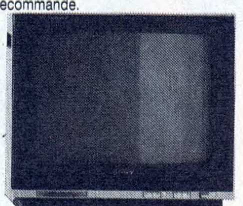
Téléviseur Pal/Sécam, à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 56cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



**6950F**

### KV 1882 F

Téléviseur portable SECAM à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 47 cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichage sur écran du n° de programme. Arrêt total de l'appareil par télécommande.

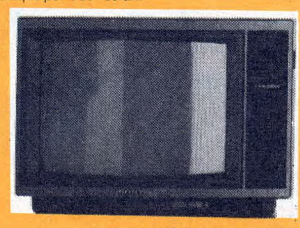


**4680F**

## LES BLACKS TRINITRON

### KV 2092 FE

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 51 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales de l'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran.



**5890F**

### KV 1442 FE

Téléviseur portable PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 37 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Arrêt total de l'appareil par télécommande.



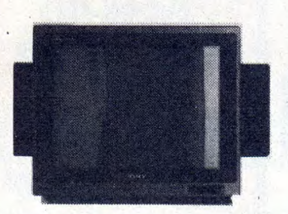
**4790F**

## LES BLACK TRINITRON HAUTE RESOLUTION

### KV 21 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 55 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : n° de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoire optionnel : meuble audio/vidéo SU 21 XR.

**7990F**



### KV 21 XRTB

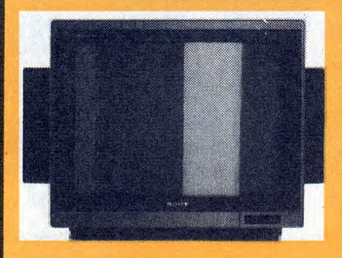
Mêmes caractéristiques de KV 21 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

**8990F**

### KV 27 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 68 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : n° de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoires optionnels : meuble audio/vidéo SU 27 XR, pied SU 7 XB.

**9490F**



### KV 27 XRTB

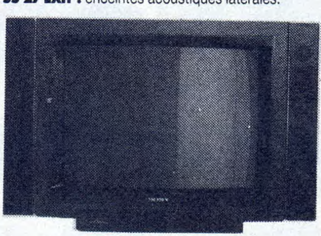
Mêmes caractéristiques de KV 27 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

**10490F**

### KV 27 EXB + SS 27 EXH

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Design Frog Line. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Stéréo 2x30 Watts. Réception double langage.

**SS 27 EXH :** enceintes acoustiques latérales.



**9990F**

### KV 27 XSB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.

**8490F**

### Meuble Profeel SU 170

Meuble Profeel spécialement conçu pour recevoir le moniteur KX27PS1, un tuner télévision et un magnétoscope.



**1790F**

### Meuble SU 27 XR

Meuble conçu pour recevoir le KV 27XRB ou le KV 27XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468mm.

**1290F**

### Pied Pivotant SU 7XB

Pied pivotant spécialement conçu pour recevoir le KV 27 XRB ou le KV 27XRTB.



**1780F**

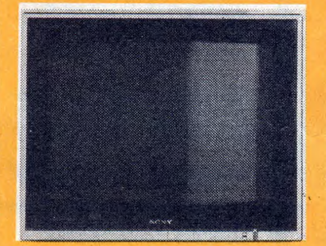
### Meuble SU 21 XR

Meuble conçu pour recevoir le KV 21XRB ou le KV 21XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468 mm.



**915F**

### Moniteur Profeel KX 27 PS1



Moniteur quadristandard Pal/Secam/NTSC 3.58/NTSC 4.43, télécommandable. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformation verticales de l'image. Système exclusif d'image dynamique et couleur dynamique. Système d'entrées multiples audio/vidéo. Stéréo 2x14 Watts.

**9900F**

### Enceintes SSX 2A



Enceintes acoustiques 2 voies pour moniteur KX 27 PS1. Sensibilité 88 dB/W/m. Impédance : 8 ohms. Puissance maximale : 25 W. Bande passante : 75 - 20.000 Hz. Dimensions : (HxLxP) 276x159x127 mm. Poids : 2,3 kg par enceinte.

**890F**

### Tuner PROFEEL VTX100M

**4900F**



Tuner télévision multistandard à télécommande infrarouge, spécialement conçu pour les moniteurs Profeel, autorisant la réception de signaux couleur PAL/SECAM/NTSC 3.58 et 4.43.

Couverture de fréquence : VHF : F2-F10, E2-S20, IA-IJ, AO2-49, R1-R12 ; UHF : F21-F69(L), E21-E68 (B/G/H), B21-B68 (I), A14-A78 (M), R21-R60 (D, K). Recherche automatique ou manuelle et mémorisation de 30 programmes. Stéréo, réception double langage. Connecteurs multiples d'entrées/sorties audio/vidéo autorisant le branchement simultané de trois sources d'images. Télécommande RM 611 fournie. Dimensions (HxLxP) 80x430x265mm. Poids 4,5kg.




10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

**Département Magnétoscopes**

# MAGNETOSCOPE DE SALON

## VHS

- télécommande infrarouge
- programmation 8 jours
- compatible CANAL+
- chargement frontal




(quantité limitée)

### PANASONIC NV G15 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM
Programmable 1 mois (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

### PANASONIC NV G10 F
Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6490F**

### PANASONIC NV G7F
Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5390F**

### JVC HR-D142S
Magnétoscope salon VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours



TELECOMMANDE INFRAROUGE **4790F**

### JVC HR-D152S
Magnétoscope VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

### JVC HR-D 250S
Magnétoscope VHS 4 têtes
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7490F**

### JVC HR-D 566S
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

### JVC HR-D 156MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE A FIL **7690F**

### JVC HR-D 157MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM/NTSC
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

### JVC HR-D 180S
Magnétoscope VHS 4 têtes
Longue durée (8 H) - Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6790F**

### JVC HR-S10 + TU S10S
Chaîne vidéo : Magnétoscope portable + Syntoniseur
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)



**7950F + 2900F**

### JVC HR-S10S + TU 10E
Chaine vidéo VHS PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **13950F**

### JVC BP-5300 TR
Lecteur de cassettes vidéo
PAL SECAM NTSC



**21750F**

### JVC BR-6400TR
Magnétoscope PAL/SECAM/NTSC



**25200F**

### JVC GX-N8S
Caméra vidéo compacte
Mise au point auto.
Zoom électrique 6:1

**8990F**

### PANASONIC NV 870
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
Programmable 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **10900F**

### PANASONIC NV 730 F
Magnétoscope VHS 8 HEURES
Program. 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5990F**

### JVC HR-D 140 E
Magnétoscope VHS PAL



**4400F HT**

### JVC HR-D 150 E
Magnétoscope VHS
PAL/SECAM



**5200F HT**

### SONY CCD-M8
Caméscope de poche

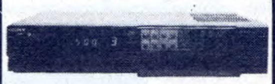


Standard universel 8mm **9980F**

### SONY EV-C8
Lecteur enregistreur 8mm
Miniaturisé - Ultra Léger

**7290F**

### SONY TT-V8F
Tuner/Programmateur
Transcodeur PAL/SECAM
Programmable 3 semaines (4 programmes)



**3990F**

### SONY SLHF-100F
Magnétoscope BETA HIFI
son HIFI STEREO

**9490F**

### HITACHI VT-110S
Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE INFRAROUGE **5650F**

### HITACHI VT-120S
Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable (par télécommande)
14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6250F**

### HITACHI VT-54EL
Magnétoscope VHS
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7690F**

### HITACHI VT-86EL
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **9980F**

### HITACHI VM-500S
Caméscope VHS MOVIE



**18900F**

### MAGSTONE VP700



Lecteur vidéo VHS SECAM **2995F**

### SONY CCD-V8AF
Caméscope Vidéo 8 autofocus
Standard universel 8 mm



**13900F**




10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

# ACCESSOIRES VIDEO

## ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

- 4202 ALLSOP 3 BETA — 250F
- 4206 RECHARGE POUR 4202 — 85F
- 4200 ALLSOP 3 VHS PRO — 270F
- 4205 RECHARGE POUR 4200 — 85F
- 4203 ALLSOP 3 POUR V2000 — 250F



- 4246 BIB VE 41 BETA produit intégré — 250F
- 4870 CLEAN UP — 139F
- 4070 KIT DE NETTOYAGE BIB outils plus produit — 270F



- 4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 — 60F
- 4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml. — 95F

## TELE AGRANDISSEURS

**pour agrandir l'image de votre TV**



Code
- 4152 BEAMSCOPE TS 16 pour TV de 28 à 38 cm — 850F
- 4153 BEAMSCOPE TS 25 pour TV de 38 à 46 cm — 890F
- 4154 BEAMSCOPE TS 30 pour TV de 46 à 56 cm — 995F
- 4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier pour TV de 56 à 66 cm — 1995F
- 4156 BEAMSCOPE TS 351 trépied pour TV de 56 à 66 cm — 2290F
- 4157 BEAMSCOPE TS 410 trépied pour TV plus de 66 cm — 2695F

## COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

Code
- 4233 Télé-converter Canon 1,4/46 pour caméras compactes — 1650F
- 4176 Télé converter Canon 1,4/58 **pour toutes caméras** — 1850F
- 4870 Télé-converter Sony VCL1558A toutes caméras et camescopes — 1090F
- 4065 Wide converter Canon 0,7/58 pour toutes caméras — 1190F
- 4064 Wide Converter SONY VCL 0758A — 1220F
- 4187 Ultra Wider Foca série VII avec bague toutes caméras et camescopes — 895F
- 4234 Doubleur monture C Canon — 790F
- 4809 Miroir d'angle Foca — 330F

**Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.**

## SACS ET VALISES DE TRANSPORT

SACAR

Code
- 4162 Sac à dos SDV 300x130x300 — 690F
- 4163 Sac Jumbo Video 490x200x260 — 790F
- 4164 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 — 950F
- 4160 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 — 1190F
- 4161 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x198 — 1290F
- 4189 Fotima Sac souple pour petit matériel, modèle 1600 — 590F
- 5102 ITT Housse SB 2865 pour vidéomovie 3865 ou 3875 — 605F

## ACCESSOIRES BIB

Code
- 4078 Colleuse pour K7 video VE9 — 350F
- 4079 Adhésif de rechange — 40F
- 4071 Démagnétiseur/Effaceur de K7 VE3 — 395F
- 4075 Kit entretien écran TV VE15 — 80F
- 4074 Kit nettoyage objectifs VE13 — 95F
- 4077 Kit de lettrage pour K7 VE17 — 78F

## BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

Code — HITACHI
- 4050 VT BP60E (série 6500) — 690F
- 4051 VT BP7A (série VT7S) — 690F
- VT BP 200 (camescope) — 740F

JVC
- 4005 PBP1 (série 4100) — 690F
- 4000 NBP1 (série 2200 et 2650) — 740F
- 4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) — 640F
- 4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) — 740F
- 4003 NBP5 (série GRC1) — 490F
- 4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) — 576F
- 4843 NBP7 (série GRC2) — 690F
- 4069 NBP8 (série GRC2) — 740F
- 4004 ITT PB2865 (vidéomovie 3865/3875) — 576F
- 4237 THOMSON BP7 (série VP15 et VP25) — 640F
- 4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) — 295F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir
- 4230 Modèle 5A — 2890F
- 4231 Modèle 7A — 3850F
- 4232 Modèle 10A — 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

Cordon adaptation de 235 à 380F

## PIEDS

Code
- 4067 POSSO PX36V pour caméras légères haut. 1,5m, tête souple et crémaillère — 690F
- 4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut. 1,65, tête souple et crémaillère — F
- 4194 DOLLY pour 621 DL7 — 890F
- 4191 Caddy roulettes VELBON PV2 — 1290F

## ACCESSOIRES

**spécifiques des marques**

HITACHI
- 4056 Housse VKC 2000 — 850F
- 4894 Housse VT7S — 850F
- 4053 Alimentation chargeur VTBA7 — 1350F
- 4052 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) — 85F
- 4893 Télécommande VRM7/VT7 — 430F
- 4055 Cordon allume-cigare — 260F

JVC
- 4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) — 495F
- 4013 Cordon VC433 (GXN70 sur Beta) — 490F
- 4040 VC434 02 (toutes caméras VHS sur Béta sauf GZS3) — 495F
- 4844 Alimentation chargeur AAV2 pour GRC1 et GRC2) — 1200F
- 4008 Alimentation ACP3 (HRC3 et HRS10) — 840F
- 4006 Chargeur BBP3 (HRC3 et HRS10) — 1540F
- 4009 Cordon allume-cigare APP1 (vidéomovie) — 590F
- 4010 Cordon allume-cigare APP3 (HRC3 et HRS10) — 350F
- 4011 Cordon allume-cigare APP4 (2650) — 380F
- 4027 Alimentation caméra sur scope salon CAP25 — 1190F
- 4018 Housse CBP45 pour GZS3 et GZS5 — 450F
- 4090 Housse CB5010 (HRS10) — 780F
- 4028 Générateur de titres CGP50S (GZS3 et Vidédomovie) — 1350F
- 4029 Générateur de titre CGP7 (GXN4 et GXN7) — 2200F
- 4020 Housse CBC7 (GXN4 - GXN7) — 490F
- 4043 Cordon GXN7 — 350F
- 4042 Cordon GZS3 — 350F
- 4017 Adaptateur cassette CP3 — 660F
- 4849 Passe-diapositives DPC70 (GXN70) — 1190F
- 4031 Bagues d'adaptation photo sur GXN7 préciser marque objectif photo — 640F
- 4024 Micro sup. MZ320 (mono) — 690F
- 4025 Micro sup. M212A (stéréo) — 990F
- 4885 Boitier PIBD7 pour brancher tout appareil vidéo sur péritel, (fiches séparées BNC et DIN) — 260F
- 4044 Boitier SWC73 pour Canal + et TV éteint sur scopes JVC, nouvelle génération (HRD140) — 870F

### TELECOMMANDES

- 4037 RMC 75 (GXN70) — 170F
- 4038 RMP1 (Vidéomovie) — 120F
- 4035 RMP10 (HRS10) — 350F
- 4046 RMP2200 — 290F
- 4255 RMP3 (HRC3) — 210F
- 4036 RMP4 (GZS3 et 5) — 230F
- 4256 RMP53 (BR6400) — 1350F
- RMP54 (BR6400 infrarouge) — 1590F
- 4045 RMP3330 — 120F
- 4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) — 230F
- 4030 Livre transfert S8 ou diapo TAC300 — 690F
- 4023 Support micro TL37 — 150F
- 4047 Ecouteur TP1 — 95F
- 4057 Epaulière VAC70 pour GXN70 — 210F
- 4019 Valise CBC70 pour GXN70 — 850F
- 4012 Cordon copie d'après Vidéomovie, universel VCP1 — 270F
- 4846 Cordon copie d'après Vidéomovie, Peritel VCPP — 240F
- 4847 Cordon copie d'après Vidéomovie, Portable VCV810 — 200F
- 4845 Cordon copie d'après Vidéomovie, rallonge VCP2 — 240F
- 4831 Cordon adaptation boitier SWC73 VC15P (Péri/Péri) — 329F
- 4015 Adaptateur VCP147 (TU26 ou AAP26 sur 2200) — 450F
- 4016 Adaptateur VCP714 (TU22 ou AAP22 sur 2650) — 450F
- 4022 Ceinture WKP3 (HRC3) — 490F

SONY
- 4876 AC P85 Alimentation CCDV8 — 980F
- 4869 AC V8 Alim./transcodeur Pal/Secam — 3500F
- 4877 Cordon allume-cigare DCP85 — 330F
- Raccord DCP85 — 80F
- 4878 Table de montage RME100V — 1750F
- 4868 Raccord RME 100 Beta — 260F
- 4884 Raccord RME 100 VHS — 260F
- 4879 Crosse VCT 80 — 330F
- 4880 Télécommande RM84 — 570F
- 4882 Micro zoom ECMZ200 — 920F
- 4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 — 470F
- 4873 LCV 805 Valise CCDV8 — 1220F
- 4875 LCV 8501 sacoche CCDV8 — 750F
- 4881 Cordon Peritel pour CCDV8 VMC2104 — 295F
- 4891 Kit Filtres Ø52 pour CCDV8 — 250F
- 4165 Valise LC370 (HVC 4000 + SLF1) — 1350F

PANASONIC
- 4061 Alimentation NVB13 — 1190F
- 4060 Batterie CS2012 — 690F
- 4062 Allume cigare NVC 12 — 270F

## CORDONS SPECIALISES

- 4270 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male — 35F
- 4104 Adaptateur métallique vidéo (BNC - RCA - PL) préciser conversion — 45F
- 4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male — 25F
- 4168 Raccord 6,35 - Din 5BR casque Telefunken — 59F
- 4261 Raccord double jack 3,5 — 49F
- 4260 Raccord double jack 6,35 — 59F
- 4258 Raccord double Din 5BR — 59F
- 4167 Cordon 1 paire RCA — 45F
- 4851 Cordon secteur K7 — 25F
- 4116 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 85F
- 4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 120F
- 4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 250F
- 4102 Rallonge caméra 10m — 450F
- 4103 Rallonge caméra 20m — 590F
- 4115 Rallonge Péritel 3m — 450F
- 4273 Rallonge Péritel 5m — 550F
- 4084 Kit Péritel universel — 219F
- 4085 Kit copie universel — 189F
- 4096 Cordon Péritel/Péritel droit — 120F
- 4097 Cordon Péritel/Péritel croisé — 120F
- 4842 Cordon Péritel/Péritel stéréo — 350F
- 4095 Kit Péritel universel stéréo — 330F
- Kit copie universel stéréo — 295F
- 4098 Kit Péritel 3m — 450F
- 4099 Kit Péritel 10m — 590F
- 4841 Cordon Péritel 4 RCA (Akai, Hitachi, C+) — 149F
- 4094 Cordon Péritel 7 BR Telefunken — 330F
- 4092 Cordon Péritel 6 BR Telefunken — 330F
- 4093 Cordon Péritel 6 BR spécial enregistrement — 490F
- 4091 Kit copie 7BR Telefunken — 330F
- 4090 Kit copie 6BR Telefunken — 330F
- 4106 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR — 350F
- 4108 Cordon EIAJ-Péritel — 350F
- 4107 Cordon EIAJ-Universel — 350F
- 4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m — 590F
- 4100 Cordon d'origine 8BR-10BR (GX 88) — 350F
- 4101 Cordon d'origine 12BR-10BR (S100) — 390F
- 4114 Cordon allume-cigare 4BR (1re génération) — 235F
- 4113 Cordon allume-cigare 8BR (série 2200 JVC) — 235F
- 4068 Adaptateur cordon caméra Beta sur VHS CMA1010 — 590F
- 4040 Adaptateur cordon caméra VHS sur Beta VC43402 — 495F

## BRANCHEMENTS POUR CANAL+

- 4086 Cordon standard universel CP20 — 149F
- 4121 Cordon standard Péritel CP10 — 149F
- 4123 Cordon V2000 5BR-6BR CP30 — 149F
- 4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 — 149F
- 4089 MTC+ cordon spécial scope compatible type JVC 455 — 450F
- 4119 MT3P cordon spécial scope compatible type JVC 140 — 450F
- 4059 AC+ boitier spécial scope compatible type Akai, Hitachi — 380F
- 4058 AC 100 cordon complément AC+ pour JVC, Thomson, etc — 70F

## BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

- 4081 Kit copie ampli ITC A2V — 695F
- 4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V — 695F
- 4048 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 — 695F
- 5500 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) (correcteur gain, contours, synchro) — 5490F
- SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) — 9400F
- 4281 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam — 1650F
- 4251 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam — 1590F
- Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal — 1790F

### INTERFACES CGV

- 4253 PHS 60 2S Péritel RVB/Secam UHF et composite — 790F
- 4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB — 795F
- 4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France — 590F
- 4892 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K' ou BG — 690F
- 4080 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/1 sortie Péritel — 795F
- 4110 RS80 BVI01 2 entrées Péritel/1 sortie Péritel 21BR — 950F
- 4272 RS80 BVI03 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info — 590F
- 4111 RS80 BVI02 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées — 1850F
- 4236 3M Péricom 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie — 1850F
- 4088 Péri 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie — 350F

## ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES

- 4259 Antenne intérieure téléscopique Zehnder — 85F
- 4127 Antenne intérieure amplifiée Golden Technica 32dB — 450F
- 4133 Antenne de toit VHF Canal+, 3 éléments — 140F
- 4134 Antenne de toit VHF Canal+, 7 éléments — 280F
- 4135 Antenne de toit VHF Canal+, 10 éléments — 350F
- 4130 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments — 350F
- 4131 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments — 490F
- 4132 Antenne de toit UHF Yagi 22 éléments — 490F
- 4140 Coupleur VHF/UHF — 75F
- 4141 Séparateur VHF/UHF — 110F
- 4137 Répartiteur 3 directions — 90F
- 4136 Répartiteur 2 directions — 110F
- 4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Akai, Mitsubishi — 149F
- 4250 Boitier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) — 1390F
- 4138 Préampli 35dB — 590F
- 4139 Alimentation pour préampli — 250F
- Atténuateur 6, 10, 20dB (4145 - 4146 - 4147) — 19F
- 4148 Atténuateur variable 0-20dB — 295F
- 4143 Té antenne

## DIVERS

- 4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V 300 mA — 100F
- 4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V 500 mA — 115F
- 4886 Alimentation 220V 3-6-9-12V 1A — 295F
- 4066 Cassette alarme VHS — 290F
- 4889 Démagnétiseur de têtes vidéo et audio DEM1 — 190F
- Feuillets DECADRY or pour titrer cassettes la feuille — 9F
- 4840 Housse protection pour magnétoscope salon — 99F
- 4210 Rembobineuse KONTAKT VHS double sens — 590F
- 4860 Rembobineuse KONTAKT BETA double sens — 590F
- 4930 Meuble bibliothèque 100 cassettes — 495F
- 4243 Meuble à 3 tiroirs VIDEO 30 (30 cassettes) — 550F

## ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO ou S8/VIDEO

- 4180 Torche 1000W KAISER 3001 ventilée — 590F
- 4240 Torche 2000W REFLECTO 2011 ventilée 4 volets — 995F
- 4257 Lampe GX 635, 220V, 1000W — 90F
- 4181 Pied de torche KAISER NANO — 490F
- Transfert livre optique JVC TAC300 — 690F
- 4182 Transfert Ravnox RV1000 — 1650F

# MATERIEL VIDEO

## TELEVISEURS

Code
- 5703 IIT 3125 F, Pal/Secam européen, 37 cm — 3790F
- 5606 ITT 3536 F, Pal/Secam européen, 64 cm, coins carrés, 99 canaux — 5661F
- 5711 ITT 3725 F, Pal/Secam européen, 67 cm, stéréo, 30 canaux — 5122F
- 5018 PIONNEER SV 2801, Pal/Secam, 70 cm, coins carrés, stéréo, noir — 8290F
- PIONNEER AMPLITUDE 70 meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm, stéréo et 2 enceintes HIFI — 11400F
- 5608 PIONNEER AMPLITUDE 55 meuble avec TV Pal/Secam 56 cm, stéréo, 2 enceintes HIFI — 9500F
- 5000 SONY KV 1412F 36 cm, Trinitron, Secam — 3850F
- 5001 SONY KV 1882F 44 cm, Trinitron, Secam — 4680F
- 5605 SONY KV 2092FE 51 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5890F
- 5005 SONY KV 2215FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5990F
- 5009 SONY KV 2230FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7250F
- 5002 SONY KV 2730FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7875F
- 5607 SONY KV 2762FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, mono — 6690F
- 5020 SONY KV 2764FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, monobloc — 7950F
- 5003 SONY KV 2252F Profeelstar stéréo, Secam, 56 cm, lecture Pal — 6477F
- 5609 SONY KV2252FE Profeelstar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm — 7950F
- 5011 Enceintes pour 2230, SS 2232 la paire — 640F
- 5004 Enceintes pour 2730, SS 2732 la paire — 790F
- 5010 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1 sans HP, tristandard — 6350F
- 5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1 sans HP, tristandard — 9900F
- Tuner VTX 100 M tristandard — 4900F
- 5017 Enceintes pour KX 20, la paire — 615F
- 5016 Enceintes pour KX 27, la paire — 890F
- 5013 Meuble pour système PROFEEL KX 20, SU 160 — 1690F
- 5014 Meuble pour système PROFEEL KX 27, SU 170 — 1790F

## CAMERAS

Code — JVC
- 5038 GXN4S Newvicon 1/2" 10 lux, manuelle — 7400F
- 5039 GXN7S Newvicon 1/2" 7 lux, autofocus — 8990F
- 5040 GXN70S Newvicon 2/3" 10 lux autofocus,, générateur de titres, zoom 8,5x — 11500F

# BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

**Ce boitier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HIFI, etc...)**







## A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

**A chaque extrêmité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS**

## A3V KIT DE CORDON PERITEL

universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

**D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS**

***Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme***

## BOITIER AC+ 380F

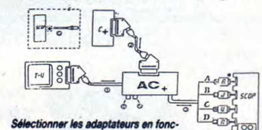
**L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :**
- d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
- d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
- d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)

**L'adaptateur AC+ est livré avec :**
- un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
- une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
- 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sue votre tuner de magnétoscope.

Dans le cas où vos entrée et sortie vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

Si votre magnétoscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC 100 (non fournis).

**Kit RACCORD AC 100 70F**



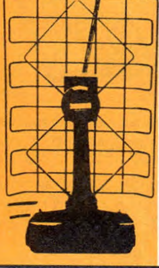

*Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.*

## ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX

L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'étonner qu'aussi peu de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à notre sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; caravane, 2e poste TV, utilisation à la campagne etc... image vidéo moyenne, principalement sur la 3e chaîne ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 Mhz - Bande passante UHF : 470/900 Mhz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.

**450F**





10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

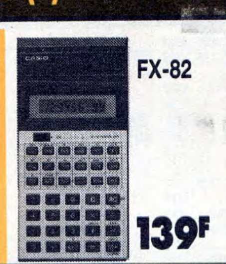
# CASIO



## CALCUL ET ECRITURE



FX-86 BAC 157F



FX-82 139F



SANS PILES FX-85 225F



FX-100 229F



FX-370 289F



## LES SUPER SCIENTIFIQUES



FX-570 339F



SANS PILES FX-470 399F



POUR FINANCIERS BF-100 249F



pour PROGRAMMEURS CM-100 269F

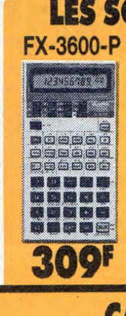


POUR LES INGENIEURS QUI VOYAGENT FX-88 319F

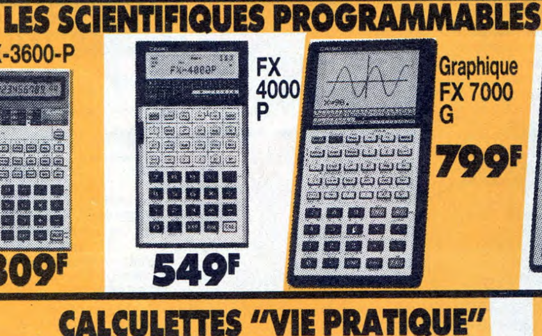
## LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES

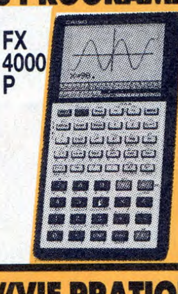


FX 180 P 239F



FX-3600-P 309F





FX 4000 P 549F



Graphique FX 7000 G 799F

FX-6000 G 599F

## LES MICRO ORDINATEURS

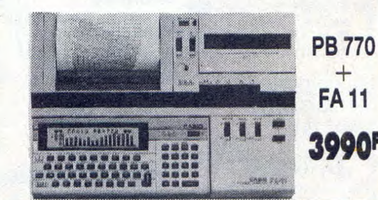


FX 790 P 799F



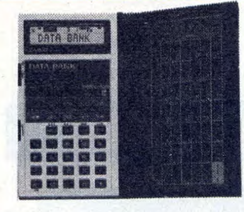
FX 790 P + FA 5 1045F

PB 770 1469F



PB 770 + FA 11 3990F

## CALCULETTES "VIE PRATIQUE"



FORMAT CARTE DE CREDIT

PW 100 169F





ML 78
Heure, date, calendrier, chronomètre, signal horaire, 2 alarmes
219F



Calendrier/Agenda
SF 3000 879F



Annuaire bloc notes, fichiers PF 3200 779F

MINI ANNUAIRES



DC 100 159F





DC 700 159F

## LES MACHINES A ECRIRE



CW 10 1549F



CW 20 2549F

CW 25 version imprimante 2999F

## CLAVIERS SEPARES (touches tactiles)



SL 8 189F



SL 80 189F



SL 81 229F

## LES MINIS



LC 787 99F

LC 110 199F

TOUCHES CAOUTCHOUC

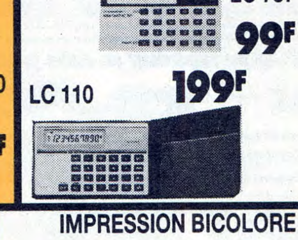


SL 88 219F



SL 100 259F





SL 110 289F



## LES MINI-IMPRIMANTES



Rouleau intérieur
SR 1 329F

HR 8 389F



JR 150 709F

IMPRESSION BICOLORE



FR 110 HT 675F

**Département**
**Vente par Correspondance aux Particuliers**

**BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL**
**10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50** (poste 36-43)

**Comment acheter par correspondance**

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie*, **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

**2) Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

**3) Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

**c)** si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

---

## BON DE COMMANDE EXPRÈS

*Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.*

**Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport**

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

AMS 04/87

| DESIGNATION | CODE | QUANTITE | PRIX UNITAIRE | MONTANTS |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
***(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)***

**N° CARTE BLEUE**

**DATE LIMITE DE VALIDITÉ**

*Signature*

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

| | |
|---|---|
| TOTAL COMMANDE | |
| + FORFAIT DE PORT | |
| **TOTAL A REGLER** | |

---


## BON DE COMMANDE EXPRÈS

*Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.*

**Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport**

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

AMS 04/87

| DESIGNATION | CODE | QUANTITE | PRIX UNITAIRE | MONTANTS |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
***(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)***

**N° CARTE BLEUE**

**DATE LIMITE DE VALIDITÉ**

*Signature*

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

| | |
|---|---|
| TOTAL COMMANDE | |
| + FORFAIT DE PORT | |
| **TOTAL A REGLER** | |


---

## OFFRE D'EMPLOI GENERAL

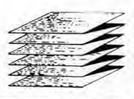
**GENERAL**

est une affaire dynamique et en expansion

Si vous souhaitez faire **CARRIÈRE DANS LA VENTE**
de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs

CONTACTEZ POUR RENDEZ-VOUS

**M. OLIVIER, ☎ 42.06.50.50**



# VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

## Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : |CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?
De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : |CHECK,8.
Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

## Exemple

```
10 DATA 2,3,4        [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4        [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

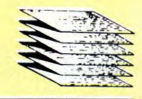
```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

# COMBAT

**Ce jeu se joue à deux joueurs. Vous êtes dans une arène et chacun de vous possède un char. Bien entendu, vous pourrez tirer des bombes qui détruiront soit un mur, soit votre partenaire. Le but (guerrier) du jeu consiste à détruire l'autre en préservant votre potentiel. A chaque coup qui vous touchera, vous perdrez un point de potentiel. Lorsque ce potentiel sera égal à 0, vous aurez perdu.**
**Joystick ou clavier, ce jeu vous permet également de construire et sauvegarder sur support magnétique vos propres tableaux. Pour toutes ces opérations, suivez les indications contenues dans le programme. Règles complètes incluses dans le programme. Vous devrez entrer en mémoire le premier programme (chargeur), puis après l'avoir sauvegardé, faites un RESET de la machine. Après avoir saisi le second programme, sauvegardez-le à la suite du "chargeur", sous le nom "combat1".**

```
10 '||==============||                    [941]
20 '||    CHARGEUR   ||                   [1248]
30 '||               ||                   [529]
40 '|| par L.CHARLES||                    [1250]
50 '||               ||                   [529]
60 '||   (c) 1986    ||                   [1065]
70 '||               ||                   [529]
80 '||==============||                    [941]
90 MODE 1:BORDER 13                       [1420]
100 INK 0,13:PAPER 0                      [1816]
110 INK 1,0:INK 2,6:INK 3,2,1             [526]
120 SPEED INK 50,50                       [1450]
130 WINDOW #1,10,32,21,23                 [1184]
140 WINDOW #2,7,34,5,11                   [1263]
150 PAPER #1,1:CLS#1                      [1729]
160 PAPER #2,1:CLS#2                      [1494]
170 WINDOW #1,9,31,20,22                  [1270]
180 WINDOW #2,6,33,4,10                   [1394]
190 PAPER #1,2:CLS#1                      [1845]
200 PAPER #2,3:CLS#2                      [2134]
210 PEN#1,1:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,CH [3446]
R$(164)"1986 Laurent CHARLES"
220 PEN#2,1:PRINT#2,TAB(5);CHR$(150 [4572]
);STRING$(18,154);CHR$(156)
230 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [4214]
R$(150);STRING$(14,154);CHR$(156);"
 ";CHR$(149)
240 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [5650]
R$(149);" ";CHR$(150);STRING$(10,15
4);CHR$(156);" ";CHR$(149);" ";CHR$
(149)
250 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [5656]
R$(149);" ";CHR$(149);"  COMBAT  ";
CHR$(149);" ";CHR$(149);" ";CHR$(14
9)
260 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [5876]
R$(149);" ";CHR$(147);STRING$(10,15
4);CHR$(153);" ";CHR$(149);" ";CHR$
(149)
270 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [4494]
R$(147);STRING$(14,154);CHR$(153);"
 ";CHR$(149)
280 PRINT#2,TAB(5);CHR$(147);STRING [2375]
$(18,154);CHR$(153)
290 LOCATE 10,16:PEN 3:PRINT"CHARGE [3341]
MENT  EN  COURS "
300 RUN"!COMBAT1"                         [451]
```

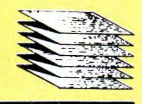
```
10 '||==================||                [1802]
20 '||                  ||                [529]
30 '||      COMBAT      ||                [667]
40 '||                  ||                [529]
50 '||     Concu par    ||                [1102]
60 '||        L.Charles ||                [1269]
70 '||                  ||                [529]
80 '||     (c) 1986     ||                [1065]
90 '||==================||                [1802]
100 '-----------------                    [955]
110 ' Initialisation                      [1184]
120 '-----------------                    [955]
130 SYMBOL AFTER 140                      [1444]
140 SYMBOL 140,24,24,24,126,255,255 [2096]
,255,126
150 SYMBOL 141,126,255,255,255,126, [2194]
24,24,24
160 SYMBOL 142,14,31,31,255,255,31, [1690]
31,14
170 SYMBOL 143,112,248,248,255,255, [2558]
248,248,112
180 SYMBOL 144,0,0,0,62,62,0,0,0    [2168]
190 SYMBOL 145,0,0,24,24,24,24,24,0 [2141]
200 SYMBOL 146,255,255,255,255,255, [2569]
255,255,255
210 SYMBOL 147,0,64,96,48,24,12,6,0 [1763]
220 SYMBOL 148,0,2,6,12,24,48,96,0  [1394]
230 SYMBOL 149,56,124,126,127,63,63 [2230]
,110,192
240 SYMBOL 150,28,62,126,254,252,25 [2791]
2,118,3
```



```
250 SYMBOL 151,128,206,127,63,127,1 [2206]
26,124,56
260 SYMBOL 152,1,115,254,252,254,12 [2333]
6,62,28
270 SYMBOL 153,147,214,124,63,252,6 [2860]
2,107,201
280 DIM VA$(8),BO$(8),XV(2),YV(2),B [6408]
O(2),TI(2),BB(2),SC(2),PO(2),CO(2),
PP(2),FE(2),DR(2),GA(2),HA(2),BA(2)
,CC(2),ECRA1(41,23),ECRAN(41,23)
290 VA$(1)=CHR$(140):VA$(2)=CHR$(15 [14297]
2):VA$(3)=CHR$(143):VA$(4)=CHR$(150
):VA$(5)=CHR$(141):VA$(6)=CHR$(149)
:VA$(7)=CHR$(142):VA$(8)=CHR$(151):
BO$(1)=CHR$(145):BO$(2)=CHR$(148):B
O$(3)=CHR$(144):BO$(4)=CHR$(147):BO
$(5)=CHR$(145):BO$(6)=CHR$(148)
300 BO$(7)=CHR$(144):BO$(8)=CHR$(14 [7765]
7):FE(2)=14:DR(2)=5:GA(2)=13:HA(2)=
12:FE(1)=60:DR(1)=61:GA(1)=69:HA(1)
=59:CC(1)=6:CC(2)=2
310 '----------------               [947]
320 ' Menu general                 [1731]
330 '----------------               [947]
340 SPEED INK 1,1                  [1280]
350 INK 1,6,9:INK 2,24:INK 0,0     [1571]
360 MODE 1:BORDER 0:PAPER 0        [2001]
370 LOCATE 17,5:PEN 1:PRINT"COMBAT" [2021]
380 LOCATE 10,10:PEN 2:PRINT"1 - Re [2345]
gles du jeu"
390 LOCATE 10,12:PRINT"2 - Jeu"    [1187]
400 LOCATE 10,14:PRINT"3 - Joystick [2634]
/Clavier"
410 LOCATE 10,16:PRINT"4 - Creation [2508]
 d'un tableau"
420 LOCATE 10,18:PRINT"5 - Chargeme [4191]
nt d'un tableau"
430 LOCATE 10,20:PRINT"6 - Sauvegar [4058]
de d'un tableau"
440 IF INKEY(64)=0 THEN GOTO 540   [1282]
450 IF INKEY(65)=0 THEN GOTO 810   [1089]
460 IF INKEY(57)=0 THEN GOTO 690   [1029]
470 IF INKEY(56)=0 THEN GOTO 2000  [606]
480 IF INKEY(49)=0 THEN GOTO 2360  [1454]

490 IF INKEY(48)=0 THEN GOTO 2210  [1298]
500 GOTO 440                       [444]
510 '--------------                [878]
520 ' Instruction                  [595]
530 '--------------                [878]
540 CLS:LOCATE 17,5:PEN 1:PRINT"COM [3218]
BAT"
550 WINDOW #1,1,40,10,25:PEN#1,2:PA [2506]
PER#1,0:CLS#1
560 PRINT#1," Ce jeu se joue a deu [21701]
x joueurs. Vous   etes dans une are
ne et chacun de vous   possede un t
ank. Vous pouvez tirer des  bombes,
 qui detruiront soit un mur, soit v
otre partenaire, ou alors rien du t
out"
570 PRINT#1," En fait, le but du je [20360]
u consiste a de-  -truire l'autre.
Ce n'est pas si simple, car chacun
de vous a un potentiel. Au  debut i
l sera egal a 4; mais des que    vo
us vous faites toucher par une bomb
e "
580 PRINT#1," de l'autre, vous perd [9783]
ez 1 point de     potentiel. Lorsqu
e celui-ci est egal a  zero, vous a
vez perdu."
590 PRINT#1:PRINT#1,"     <Pressez [3187]
une touche S.V.P.>"
600 CALL &BB18:CALL &BB18           [1912]
610 CLS#1:PRINT#1,"  Vous pouvez au [21894]
ssi gagner des points : - soit en t
irant sur l'autre            - soit
 en detruisant les murs.
Lorsque vous avez 1000 points vous
    gagnez 1 points de potentiel et
 votre   score revient a 0."
620 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"      [3074]
   Bonne chance !!!"
630 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"     < [4916]
Pressez une touche S.V.P.>"
640 CALL &BB18                      [389]
650 GOTO 360                        [524]
660 '-------------------            [1051]
670 ' Joystick/Clavier              [1389]
680 '-------------------            [1051]
690 CLS:PEN 1                       [496]
700 LOCATE 13,1:PRINT"Joystick/Clav [2721]
ier"
710 PEN 2:LOCATE 1,8:PRINT"  Presse [5846]
z <SPACE> pour jouer avec le    cla
vier"
720 LOCATE 1,11:PRINT"  Pressez <FI [6065]
RE> pour jouer avec les    joystick
s"
730 LOCATE 10,15:PRINT"Touches du c [3301]
lavier"
740 LOCATE 10,17:PRINT"          W  [6552]
               5
   !                 !
         !                 !
          A--S--D          1--2--3"
750 IF INKEY(47)=0 THEN FE(2)=14:DR [3306]
(2)=5:GA(2)=13:HA(2)=12:FE(1)=60:DR
(1)=61:GA(1)=69:HA(1)=59:GOTO 360
760 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(52)=0 T [6200]
HEN FE(1)=52:DR(1)=51:GA(1)=50:HA(1
)=48:BA(1)=49:FE(2)=76:DR(2)=75:GA(
2)=74:HA(2)=72:BA(2)=73:GOTO 360
```

```
770 GOTO 750                            [423]
780 '------------------------------- [1400]
790 ' Initialisation de la partie    [2355]
800 '------------------------------- [1400]
810 SPEED INK 2,1                       [1178]
820 BORDER 0:MODE 1                     [967]
830 INK 0,0:INK 1,2:INK 2,7:INK 3,6 [977]
840 WINDOW #0,1,40,1,23                 [1187]
850 WINDOW #1,1,40,23,25                [1364]
860 PAPER 0:PEN 1                       [965]
870 PAPER #1,0:CLS#1                    [1701]
880 XV(1)=1:XV(2)=40:YV(1)=12:YV(2) [7064]
=12:BO(1)=0:BO(2)=0:TI(1)=1:TI(2)=2
:BB(1)=1:BB(2)=1:SC(1)=0:SC(2)=0:PO
(1)=9:PO(2)=33:CO(1)=3:CO(2)=1:PP(1
)=4:PP(2)=4
890 PEN#1,3:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"S [3240]
CORE : 0"
900 LOCATE#1,2,3:PRINT#1,"POTENTIEL [2659]
 : 4"
910 PEN#1,1:LOCATE#1,25,2:PRINT#1," [2529]
SCORE : 0"
920 LOCATE#1,25,3:PRINT#1,"POTENTIE [2287]
L : 4"
930 '------------------------         [1287]
940 ' GENERATION DU TABLEAU           [1412]
950 '------------------------         [1287]
960 PEN 2:IF TABLEAU=1 THEN 1020      [1404]
970 FOR A=1 TO 22                     [914]
980 READ A$                           [309]
990 LOCATE 1,A                        [787]
1000 FOR B=1 TO 40:IF MID$(A$,B,1)= [6443]
"-" THEN ECRAN(B,A)=2:PRINT CHR$(14
6); ELSE ECRAN(B,A)=1:PRINT CHR$(32
);
1010 NEXT B,A:GOTO 1050               [496]
1020 FOR A=1 TO 22:LOCATE 1,A:FOR B [2982]
=1 TO 40
1030 IF ECRA1(B,A)=1 THEN ECRAN(B,A [4274]
)=1:PRINT CHR$(32); ELSE PRINT CHR$
(146);:ECRAN(B,A)=2
1040 :NEXT B,A                        [337]
1050 '-----------------------         [1188]
1060 '  Routine principale            [1947]
1070 '-----------------------         [1188]
1080 P=1:GOSUB 1210:P=2:GOSUB 1210   [2085]
1090 P=2:S=1:ON BB(2) GOSUB 1310,13 [3730]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1100 P=1:S=2:ON BB(1) GOSUB 1310,13 [2879]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1110 P=2:S=1:ON BB(2) GOSUB 1310,13 [3730]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1120 P=1:S=2:ON BB(1) GOSUB 1310,13 [2879]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1130 P=2:S=1:ON BB(2) GOSUB 1310,13 [3730]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1140 P=1:S=2:ON BB(1) GOSUB 1310,13 [2879]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1150 P=1:S=1:IF SC(1)>999 THEN PP(1 [4136]
)=PP(1)+1:SC(1)=0:GOSUB 1480
1160 P=2:S=2:IF SC(2)>999 THEN PP(2 [3244]
)=PP(2)+1:SC(2)=0:GOSUB 1480
1170 GOTO 1080                        [387]
1180 '------------------------        [1287]
1190 ' Deplacement des tanks          [1913]
1200 '------------------------        [1287]
1210 IF INKEY(DR(P))=0 THEN TI(P)=T [2614]
I(P)+1:IF TI(P)=9 THEN TI(P)=1
1220 IF INKEY(GA(P))=0 THEN TI(P)=T [4016]
I(P)-1:IF TI(P)=0 THEN TI(P)=8
1230 IF INKEY(HA(P))=0 THEN PEN 1:L [9114]
OCATE XV(P),YV(P):PRINT CHR$(32):ON
 TI(P) GOSUB 1530,1540,1550,1560,15
70,1580,1590,1600 ELSE 1260
1240 IF ECRAN(XV(P)+X,YV(P)+Y)=1 TH [4916]
EN YV(P)=YV(P)+Y:XV(P)=XV(P)+X:GOTO
 1250 ELSE 1260
1250 SOUND 4,0,2,7,0,0,10             [1140]
1260 PEN CO(P):LOCATE XV(P),YV(P):P [3036]
RINT VA$(TI(P))
1270 RETURN                           [555]
1280 '-------------------------       [1409]
1290 ' Deplacement des bombes         [2317]
1300 '-------------------------       [1409]
1310 IF INKEY(FE(P))<>0 THEN RETURN [10310]
 ELSE BO(P)=30:DB(P)=TI(P):BB(P)=2:
XB(P)=XV(P):YB(P)=YV(P):FOR J=15 TO
 1 STEP -1:SOUND 2,0,5,J,0,0,1:NEXT
 J:GOSUB 1320:RETURN
1320 BO(P)=BO(P)-1:LOCATE XB(P),YB( [4119]
P):PRINT CHR$(32):IF BO(P)=0 THEN B
B(P)=1:RETURN
1330 ON DB(P) GOSUB 1530,1540,1550, [3730]
1560,1570,1580,1590,1600:GOTO 1340
1340 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=1 TH [5283]
EN YB(P)=YB(P)+Y:XB(P)=XB(P)+X:GOTO
 1390
1350 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=0 TH [3504]
EN BB(P)=1:RETURN
1360 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=2 TH [8860]
EN BB(P)=1:PEN 2:LOCATE XB(P)+X,YB(
P)+Y:PRINT CHR$(207):ECRAN(XB(P)+X,
YB(P)+Y)=3 :SC(P)=SC(P)+20:GOTO 149
0
1370 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=3 TH [9086]
EN BB(P)=1:PEN 2:LOCATE XB(P)+X,YB(
P)+Y:PRINT CHR$(127):ECRAN(XB(P)+X,
YB(P)+Y)=4:SC(P)=SC(P)+20:GOTO 1490
1380 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=4 TH [8234]
EN BB(P)=1:LOCATE XB(P)+X,YB(P)+Y:P
RINT CHR$(32):ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y
)=1:SC(P)=SC(P)+20:GOTO 1490
1390 PEN CO(P):LOCATE XB(P),YB(P):P [6147]
RINT BO$(DB(P)):IF XB(P)=XV(S) AND
```



```
YB(P)=YV(S) THEN 1400 ELSE RETURN
1400 SC(P)=SC(P)+200:BB(P)=1:BO(P)= [2481]
0
1410 PEN CO(S):LOCATE XV(S),YV(S):P [4234]
RINT CHR$(153);:INK CO(S),CC(S),13
1420 FOR I=15 TO 1 STEP -1:SOUND 5, [2782]
400,55,I,,,31:NEXT I
1430 LOCATE XV(S),YV(S):PRINT CHR$( [3131]
32);:INK CO(S),CC(S)
1440 XV(S)=INT((RND(1)*40)+1)       [1307]
1450 YV(S)=INT((RND(1)*22)+1)       [1202]
1460 IF ECRAN(XV(S),YV(S))<>1 THEN  [1916]
1440
1470 PP(S)=PP(S)-1                  [1179]
1480 LOCATE#1,PO(S)+4,3:PEN#1,CO(S) [2375]
:PRINT#1,PP(S);
1490 LOCATE#1,PO(P),2:PEN#1,CO(P):P [3115]
RINT#1,SC(P);:RETURN
1500 '-------------                 [909]
1510 ' Directions                   [644]
1520 '-------------                 [909]
1530 X=0:Y=-1:RETURN                [1186]
1540 X=1:Y=-1:RETURN                [1739]
1550 X=1:Y=0:RETURN                 [1852]
1560 X=1:Y=1:RETURN                 [1468]
1570 X=0:Y=1:RETURN                 [1189]
1580 X=-1:Y=1:RETURN                [656]
1590 X=-1:Y=0:RETURN                [1294]
1600 X=-1:Y=-1:RETURN               [917]
1610 '-------------------           [1051]
1620 ' Fin de la partie             [730]
1630 '-------------------           [1051]
1640 FOR i=101 TO 179               [1022]
1650 SOUND 1,i,5,10,15              [1429]
1660 SOUND 4,181-i,3,10,7           [1448]
1670 FOR t=1 TO 40:NEXT t,i         [1135]
1680 ENV 1,5,3,1,1,0,90,5,-3,2      [1108]
1690 ENT 1,25,10,2,60,-10,1         [1233]
1700 SOUND 5,560,150,0,1,1          [1287]
1710 GOTO 340                       [464]
1720 '----------                    [569]
1730 ' Tableau                      [702]
1740 '----------                    [569]
1750 DATA "//////////////---------- [1688]
-////////////////"
1760 DATA "///////////////////--//// [1851]
/////////////////"
1770 DATA "////---////////////////// [2248]
////////---/////"
1780 DATA "//////-////------------- [2580]
----////-///////"
1790 DATA "---///-////-//////////// [1782]
///-////-////---"
1800 DATA "---///-////-//////////// [1782]
///-////-////---"
1810 DATA "//////-///////////////// [2214]
////////-///////"
1820 DATA "//////-//---//////////// [2429]
///---//-///////"
1830 DATA "//////-//-//////------// [2387]
/////-//-///////"
1840 DATA "//////-//-////////--//// [2207]
/////-//-///////"
1850 DATA "//////-//-////////--//// [2207]
/////-//-///////"
1860 DATA "//////-//-////////--//// [2207]
/////-//-///////"
1870 DATA "//////-//-////////--//// [2207]
/////-//-///////"
1880 DATA "//////-//-//////------// [2387]
/////-//-///////"
1890 DATA "//////-//---//////////// [2429]
///---//-///////"
1900 DATA "//////-///////////////// [2214]
////////-///////"
1910 DATA "---///-////-//////////// [1782]
///-////-////---"
1920 DATA "---///-////-//////////// [1782]
///-////-////---"
1930 DATA "//////-////------------- [2580]
----////-///////"
1940 DATA "////---////////////////// [2248]
////////---/////"
1950 DATA "///////////////////--//// [1851]
/////////////////"
1960 DATA "//////////////---------- [1554]
-////////////////"
1970 '------------------------      [1287]
1980 ' Generation du tableau        [1412]
1990 '------------------------      [1287]
2000 CLS:INK 0,0:INK 1,1:INK 2,7:IN [2396]
K 3,6
2010 WINDOW #0,1,40,1,23:WINDOW #1, [1960]
1,40,23,25
2020 PAPER #1,0:CLS#1               [1701]
2030 PEN#1,3:PRINT#1," Deplacez vou [4248]
s avec les touches flechees"
2040 LOCATE#1,1,2:PRINT#1,"Pour all [6781]
umer ou effacer un carre appuyezsur
 <COPY>.Pressez <ENTER> pour arrete
r"
2050 PEN 2:TABLEAU=1                [1389]
2060 FOR A=1 TO 22                  [914]
2070 FOR B=1 TO 40                  [1260]
2080 ECRA1(B,A)=1                   [230]
2090 NEXT B,A                       [372]
2100 X=20:Y=12                      [799]
2110 IF INKEY(9)=0 THEN IF  ECRA1(X [3090]
,Y)=1 THEN ECRA1(X,Y)=2 ELSE ECRA1(
X,Y)=1
2120 PEN 2:LOCATE X,Y:IF ECRA1(X,Y) [3563]
=2 THEN PRINT CHR$(146) ELSE PRINT
CHR$(32)
2130 IF INKEY(0)=0 AND Y>1 THEN Y=Y [1583]
```

suite page 126

# OTHELLO

Ce programme est un jeu de réflexion bien connu, également appelé Réversi. Il s'agit (en quelques mots) de remplir tour à tour une grille et ainsi de placer un maximum de pions. Vous devez, à votre tour, obligatoirement placer votre pion à côté d'un des pions de votre adversaire, afin d'en emprisonner un ou plusieurs (entre un de vos pions existant et celui que vous positionnez). Ceci fait, tous les pions adverses "pris en sandwich" (ligne, colonne ou diagonale) changent de couleurs et deviennent vôtre... Bien entendu, votre adversaire en fait autant. C'est donc un jeu de stratégie où l'on peut mener la partie jusqu'à la fin et se faire reprendre presque tous ses pions en quelques tours seulement. Si vous n'avez jamais joué, au départ de la partie, refusez de commencer et observez comment l'ordinateur va jouer son premier coup.

Dans ce jeu, vous jouez, en effet, contre l'ordinateur. Après un écran de présentation, l'ordinateur vous propose de jouer ou de recharger une partie (précédemment sauvegardée). Il vous propose ensuite un choix entre les blancs et les noirs, vous demande si vous acceptez un handicap (utile si vous êtes trop fort pour lui...) et vous demande si vous voulez jouer le premier. Pour répondre, suivez les instructions à l'écran et n'oubliez pas de passer EN MAJUSCULES. Il affichera en cours de partie, les derniers coups joués, et votre situation. Vous êtes le challenger. Les coups doivent être entrés sur le modèle suivant : A puis 1 ; c'est-à-dire la lettre correspondant à la colonne choisie et au chiffre de la rangée (sans séparateur entre les deux !). Veillez également à introduire des coups licites...

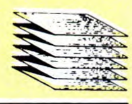
Vous pourrez, à votre tour, sauvegarder une partie en cours pour la reprendre ultérieurement.

Bonne réflexion !

Nota : Les possesseurs de 6128 risquent d'avoir des problèmes d'affichage lors de la présentation ; le message "OTHELLO" en caractères agrandis étant fantaisiste (ces caractères illisibles lors du titre n'empêchent pas le programme de fonctionner une fois la présentation passée). Pour éviter cet écran fantaisiste, nous les invitons à remplacer la ligne 270 par : 270 LOCATE 7,15 : PRINT "OTHELLO" : GOTO 320

*Pascal Hardy*

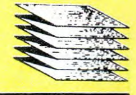
```
10 REM   ************************** [1978]
****************
20 REM   **                         [409]
         **
30 REM   **        PASCAL  HARDY    [914]
         **
40 REM   **                         [409]
         **
50 REM   **        PRESENTE         [895]
         **
60 REM   **                         [409]
         **
70 REM   **        OTHELLO          [1047]
         **
80 REM   **                         [409]
         **
90 REM   ************************** [1978]
****************
100 REM                                    [272]
110 MODE 0                                 [507]
120 INK 1,26:INK 2,0:INK 0,12:INK 3 [2295]
,18:
130 BORDER 10                              [951]
140 SYMBOL AFTER 32                        [1296]
150 SYMBOL 200,4,8,60,102,126,96,60 [1552]
160 T$="OTHELLO"                           [855]
170 PAPER 3:PEN 2                          [1144]
180 CLS                                    [91]
190 LOCATE 4,3:PRINT"Pascal  HARDY" [4643]
:LOCATE 6,8:PRINT"Pr";CHR$(200);"se
nte"
200 SYMBOL 231,126,255,153,255,255, [2238]
195,255,126
210 FOR I=13 TO 20 STEP 7                  [866]
```



```
220 LOCATE 5,I:PEN 2:PRINT CHR$(224 [8224]
);CHR$(231);CHR$(231);CHR$(231);CHR
$(231);CHR$(231);CHR$(231);CHR$(231
);CHR$(231);CHR$(231);CHR$(225)
230 NEXT I                          [375]
240 FOR I=5 TO 15 STEP 10           [1291]
250 FOR J=14 TO 19 :PEN 1:LOCATE I, [2406]
J:PRINT CHR$(231)
260 NEXT J:NEXT I                   [825]
270 LOCATE 7,15:PEN 0               [997]
280 FOR N=1 TO LEN(T$):FOR T=0 TO 7 [4912]
:P=PEEK(&A500+(ASC(MID$(T$,N,1))-32
)*8+T)
290 C(T)=P:NEXT:SYMBOL 140,C(0),C(0 [4724]
),C(0),C(0),C(1),C(1),C(1),C(1):SYM
BOL 141,C(2),C(2),C(2),C(2),C(3),C(
3),C(3),C(3)
300 SYMBOL 142,C(4),C(4),C(4),C(4), [5966]
C(5),C(5),C(5),C(5):SYMBOL 143,C(6)
,C(6),C(6),C(6),C(7),C(7),C(7),C(7)

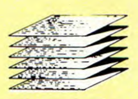
310 PRINT CHR$(140);CHR$(10);CHR$(8 [8140]
);CHR$(141);CHR$(10);CHR$(8);CHR$(1
42);CHR$(10);CHR$(8);CHR$(143);CHR$
(11);CHR$(11);CHR$(11);:NEXT
320 GOSUB 2290                      [857]
330 MODE 1                          [506]
340 FOR I=1 TO 8:SOUND 1,70-(I*7),2 [2637]
0,7:NEXT I
350 BORDER 16                       [961]
360 DIM A(9,9),I4(8),J4(8),P(8,8)   [2060]
370 C$="ABCDEFGH":D$=".XO":B=2:N=3: [3094]
P=2.5:B9=-100:RANDOMIZE TIME
380 CLS                             [91]
390 RESTORE:FOR K=1 TO 8:READ I4(K) [2354]
:NEXT K
400 DATA 0,-1,-1,-1,0,1,1,1         [1293]
410 FOR K=1 TO 8:READ J4(K):NEXT K  [2222]
420 DATA 1,1,0,-1,-1,-1,0,1         [1085]
430 DATA 30,-6,6,3,3,6,-6,30,-6,-20 [4178]
,-2,-2,-2,-2,-20,-6,6,-2,6,2,2,6,-2
,6,3,-2,2,6,6,2,-2,3
440 DATA 3,-2,2,6,6,2,-2,3,6,-2,6,2 [4558]
,2,6,-2,6,-6,-20,-2,-2,-2,-2,-20,-6
,30,-6,6,3,3,6,-6,30
450 REM PROLOGUE DE LA PARTIE       [2023]
460 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:A(I,J [1541]
)=1:NEXT J:NEXT I
470 A(4,4)=B:A(5,5)=B:A(4,5)=N:A(5, [4247]
4)=N:O1=2:H1=2:N1=4:P9=0:I7=3:I8=6:
J7=3:J8=6
480 IF PARTIE=1 THEN 810            [1421]
490 PAPER 3                         [825]
500 SYMBOL 149,1,1,1,1,1,1,1,1:SYMB [4978]
OL 150,128,128,128,128,128,128,128,
128
510 SYMBOL 151,1,1,1,255,255,1,1,1: [2934]
SYMBOL 152,128,128,128,255,255,128,
128,128
520 CLS                             [91]
530  PEN 0:PRINT:PRINT"     A  B  C [2914]
  D  E  F  G  H"
540 FOR I=1 TO 8:PEN 0:PRINT:PRINT  [2180]
I;
550 FOR J=1 TO 8                    [601]
560 IF MID$(D$,A(I,J),1)="O" THEN P [5030]
EN 2:PRINT CHR$(149);:PRINT CHR$(15
0);:PEN 1:PRINT CHR$(231);
570 IF MID$(D$,A(I,J),1)="X" THEN P [4940]
EN 2:PRINT CHR$(149);:PRINT CHR$(15
0);:PRINT CHR$(231);
580 IF MID$(D$,A(I,J),1)="." THEN P [3085]
EN 2:PRINT CHR$(149);CHR$(150) " ";
590 IF J=8 THEN PRINT               [221]
600 NEXT J                          [370]
610 SOUND 1,70-(I*7),20,7           [1410]
620 NEXT I:FOR TEMP=1 TO 500:NEXT T [2537]
EMP :PRINT CHR$(17)
630 FOR K=3 TO 19 STEP 2            [2235]
640 FOR L=4 TO 27 STEP 3            [1461]
650 LOCATE L,K:PEN 2:PRINT CHR$(151 [3217]
); CHR$(152);CHR$(154);
660 FOR M=1 TO 3                    [577]
670 LOCATE L+M,K                    [838]
680 NEXT M                          [371]
690 NEXT L                          [368]
700 PRINT                           [361]
710 NEXT K                          [373]
720 FOR Z=3 TO 18 STEP 2            [1332]
730 LOCATE 28,Z                     [353]
740 PRINT CHR$(151);CHR$(152)       [1995]
750 LOCATE 28,Z+1:PRINT CHR$(149);C [2479]
HR$(150)
760 NEXT Z                          [354]
770 LOCATE 28,19:PRINT CHR$(151);CH [2509]
R$(152)
780 WINDOW 1,40,21,25               [973]
790 PAPER 1:PEN 2:CLS               [1319]
800 WINDOW 1,40,22,25               [870]
810 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:READ  [2755]
P(I,J):NEXT J:NEXT I
820 INPUT"CHARGEMENT OU JEU (C/J)"; [2544]
R$
830 IF R$="C" THEN 2420             [722]
840 INPUT"VOULEZ-VOUS LES NOIRS OU  [3058]
LES BLANCS       (N/B)";R$
850 HANDICAP=0                      [910]
860 IF R$="B" THEN O=B:H=N:HAND=2:S [2420]
TYLO1=1:STYLO2=2:GOTO 880
870 IF R$="N" THEN O=N:H=B:HAND=3:S [3017]
TYLO1=2:STYLO2=1:ELSE GOTO 840
880 PRINT"ACCEPTEZ-VOUS UN HANDICAP [3479]
";:GOSUB 2160
890 CLS:IF R$<>"O" AND R$<>"OUI" TH [2267]
```

```
EN 940
900 INPUT"COMBIEN D'ANGLES";HANDICA [1884]
P
910 IF HANDICAP<>1 AND HANDICAP<>2  [4636]
AND HANDICAP<>3 AND HANDICAP<>4 THE
N 900
920 GOSUB 2200                      [867]
930 GOSUB 1760                      [875]
940 REM PARTIE                      [989]
950 PRINT"VOULEZ-VOUS JOUER LE PREM [3850]
IER ";:GOSUB 2160
960 CLS:IF R$="O" THEN 990          [1739]
970 GOSUB 1160:REM L'ORDINATEUR JOU [1680]
E
980 IF H1=0 OR N1=64 OR P9=2 THEN G [2666]
OSUB 1760:GOTO 1020
990 GOSUB 1370:REM LE JOUEUR JOUE   [3637]
1000 IF O1>0 AND N1<64 AND P9<2 THE [2094]
N 970
1010 GOSUB 1760                     [875]
1020 CLS:LOCATE 3,1:PRINT"VOUS AVEZ [3817]
";H1;"PIONS ET MOI";O1
1030 FOR I=1 TO 5000:NEXT I         [944]
1040 PARTIE=1:COLONNE$="       "    [1530]
1050 IF H1=0 OR O1=HANDICAP THEN PR [5165]
INT"L'UN DE NOUS DEUX EST VRAIMENT
TROP FORT":FOR TEMP=1 TO 5000:NEXT
1060 IF H1<10 OR O1<10 THEN PRINT"B [3596]
ELLE VICTOIRE!!!";
1070 IF H1>O1 THEN PRINT"BRAVO,VOUS [3124]
 AVEZ GAGNE":GOTO 1090
1080 IF H1=O1 THEN PRINT"EX-AEQUO!" [5408]
ELSE PRINT "J'AI GAGNE! J'AI GAGNE!
"
1090 PRINT:PRINT"JOUEZ-VOUS UNE AUT [3340]
RE PARTIE?";:GOSUB 2160
1100 IF R$="O" THEN 380             [961]
1110 GOSUB 1130:REM EPILOGUE DU JEU [2027]
1120 END                            [110]
1130 REM EPILOGUE DU JEU            [1003]
1140 CLS:LOCATE 15,2:PRINT"AU REVOI [1403]
R"
1150 RETURN                         [555]
1160 IF P9=0 THEN GOSUB 1760        [1044]
1170 PRINT MES$;"HMMMM........";:B1 [1646]
=B9:I9=0:J9=0:T1=0:T2=H
1180 FOR I=I7 TO I8:FOR J=J7 TO J8  [1721]
1190 IF A(I,J)<>1 THEN 1260         [828]
1200 U=-1:GOSUB 1610:S1=S           [613]
1210 IF S=0 THEN GOTO 1260 ELSE S1= [5123]
S1+P+P(I,J)+(N1/10-2)*S
1220 IF S1<B1 THEN 1260             [941]
1230 IF S1>B1 THEN B1=S1:N2=1:I9=I: [2996]
J9=J:GOTO 1260
1240 N2=N2+1                        [253]
1250 IF INT(N2*RND)=0 THEN I9=I:J9= [1157]
J
1260 NEXT J:NEXT I                  [825]
1270 IF B1=B9 THEN PRINT MES$;"JE D [4640]
OIS PASSER":LIGNE=0:COLONNE$="PASSE
":P9=P9+1:GOTO 1360
1280 P9=0:I=I9:J=J9:LIGNE=I:COLONNE [9047]
$=MID$(C$,J,1):PRINT MES$;"JE JOUE
EN  ";MID$(C$,J,1);" ";I:U=1:GOSUB
1610
1290 O1=O1+S+1:H1=H1-S:N1=N1+1:PRIN [7513]
T"CE QUI ME DONNE";S;:IF S=1 THEN P
RINT"PION"ELSE PRINT"PIONS"
1300 FOR I=1 TO 3000:NEXT I         [910]
1310 POSI=I+J/10                    [504]
1320 IF POSI=1.1 THEN P(2,1)=25:P(3 [3242]
,1)=10:P(2,2)=20:P(1,2)=25:P(1,3)=1
0
1330 IF POSI=1.8 THEN P(1,7)=25:P(1 [3590]
,6)=10:P(2,7)=20:P(2,8)=25:P(3,7)=1
0
1340 IF POSI=8.1 THEN P(6,1)=10:P(7 [3273]
,1)=25:P(7,2)=20:P(8,2)=25:P(8,3)=1
0
1350 IF POSI=8.8 THEN P(8,6)=10:P(8 [3390]
,7)=25:P(7,7)=20:P(7,8)=25:P(6,8)=1
0
1360 FOR WA=1 TO 1000:NEXT WA:RETUR [2146]
N
1370 T1=H:T2=0:FICHIER=0:' LE JOUEU [1745]
R JOUE
1380 IF P9=0 THEN GOSUB 1760        [1044]
1390 X1=0:PRINT CHR$(17);"OU JOUEZ  [3327]
VOUS?            (S=SAUVEGARDE)"
1400 R$=INKEY$:IF LEN(R$)=0 THEN 14 [4330]
00 ELSE PRINT R$;
1410 IF R$="S" THEN PRINT"AUVEGARDE [4983]
 ... UN MOMENT S.V.P.":GOSUB 2500
1420 PRINT" ";                      [673]
1430 I$=INKEY$:IF LEN(I$)=0 OR VAL( [3570]
I$)<0 THEN 1430 ELSE I=VAL(I$):PRIN
T I;" ";
1440 IF I<0 OR I>8 THEN PRINT"NUMER [5851]
O DE LIGNE ENTRE 0 ET 8,SVP":FOR I=
1 TO 3000:NEXT I:GOTO 1380
1450 IF I>0 THEN 1500               [605]
1460 PRINT "PASSEZ-VOUS VOTRE TOUR? [3240]
";:GOSUB 2160
1470 IF R$="N" THEN 1390            [1275]
1480 GOSUB 2030                     [877]
1490 IF N2>0 THEN GOTO 1570 ELSE P9 [2510]
=P9+1:GOTO 1600
1500 J=0:FOR J1=1 TO 8              [1495]
1510 IF R$=MID$(C$,J1,1) THEN J=J1: [1692]
J1=8
1520 NEXT J1                        [439]
1530 IF J=0 THEN PRINT"COLONNE INCO [2865]
RRECTE":GOTO 1390
1540 IF A(I,J)<>1 THEN PRINT"CASE D [2957]
```



```
EJA OCCUPEE":GOTO 1390
1550 U=-1:GOSUB 1610                     [747]
1560 IF S=0 THEN PRINT"CASE AU BOUT [5754]
 D'UNE RANGEE S.V.P.":GOTO 1390
1570 IF X1=1 THEN GOTO 1390 ELSE P9 [7725]
=0:U=1:GOSUB 1610:PRINT"CECI VOUS D
ONNE";S;:IF S=1 THEN PRINT"PION." E
LSE PRINT"PIONS."
1580 H1=H1+S+1:O1=O1-S:N1=N1+1      [2349]
1590 FOR I=1 TO 3000:NEXT I          [910]
1600 RETURN                          [555]
1610 S=0:P=0:REM COMPTAGE DES PIONS [3641]
1620 FOR K=1 TO 8:I5=I4(K):J5=J4(K) [4534]
:I6=I+I5:J6=J+J5:S1=0:S2=0
1630 IF A(I6,J6)<>T2 THEN 1690      [1702]
1640 S1=S1+1:I6=I6+I5:J6=J6+J5:IF I [4449]
6<9 AND J6<9 THEN S2=S2+P(I6,J6)
1650 IF A(I6,J6)=T2 THEN 1640        [794]
1660 IF A(I6,J6)<>T1 THEN 1690       [861]
1670 S=S+S1:P=P+S2                  [1205]
1680 IF U=1 THEN I6=I:J6=J:FOR K1=0 [2670]
 TO S1:A(I6,J6)=T1:I6=I6+I5:J6=J6+J
5:NEXT K1
1690 NEXT K                          [373]
1700 IF U<>1 THEN 1750               [393]
1710 IF I=I7 AND I7>1 THEN I7=I7-1  [1243]
1720 IF I=I8 AND I8<8 THEN I8=I8+1  [2338]
1730 IF J=J7 AND J7>1 THEN J7=J7-1  [1224]
1740 IF J=J8 AND J8<8 THEN J8=J8+1  [1375]
1750 RETURN                          [555]
1760 REM IMPRESSION DU JEU          [1967]
1770 CLS                              [91]
1780 PAPER 3                         [825]
1790 WINDOW 1,40,1,25               [1024]
1800 L=4:I=1                         [345]
1810 J=1                             [411]
1820 FOR K=6 TO 27 STEP 3           [1168]
1830 LOCATE K,L                      [604]
1840 IF O=8 THEN 1880                [772]
1850 PEN 1:IF MID$(D$,A(I,J),1)="O" [7708]
 THEN IF H1>O1 THEN PRINT CHR$(225)
;ELSE IF H1<O1 THEN PRINT CHR$(224)
;ELSE PRINT CHR$(231);
1860 PEN 2:IF MID$(D$,A(I,J),1)="X" [7110]
 THEN IF H1>O1 THEN PRINT CHR$(224)
;ELSE IF H1<O1 THEN PRINT CHR$(225)
;ELSE PRINT CHR$(231);
1870 GOTO 1900                       [383]
1880 PEN 1:IF MID$(D$,A(I,J),1)="O" [7411]
 THEN IF H1>O1 THEN PRINT CHR$(224)
;ELSE IF H1<O1 THEN PRINT CHR$(225)
;ELSE PRINT CHR$(231);
1890 PEN 2:IF MID$(D$,A(I,J),1)="X" [7600]
 THEN IF H1>O1 THEN PRINT CHR$(225)
;ELSE IF H1<O1 THEN PRINT CHR$(224)
;ELSE PRINT CHR$(231);
1900 IF MID$(D$,A(I,J),1)="." THEN  [1344]
PRINT " "
1910 IF L=8 THEN LOCATE 30,L:PEN ST [3511]
YLO2:PRINT"ORDINATEUR:":LOCATE 33,L
+1:PRINT O1" "
1920 IF L=14 THEN LOCATE 30,L:PEN S [2824]
TYLO1:PRINT"CHALLENGER:":LOCATE 33,
L+1:PRINT H1" "
1930 J=J+1                           [544]
1940 NEXT K                          [373]
1950 L=L+2:I=I+1                     [725]
1960 IF L<19 THEN 1810               [327]
1970 LOCATE 33,2:PRINT"DERNIER":LOC [8870]
ATE 34,3:PRINT"COUP":LOCATE 33,4:PR
INT"AMSTRAD:":LOCATE 35,5:PRINT COL
ONNE$" ":IF LIGNE<>0 THEN LOCATE 37
,5:PRINT LIGNE
1980 WINDOW 1,40,21,25               [973]
1990 PAPER 1:PEN 2:CLS              [1319]
2000 WINDOW 1,40,22,25               [870]
2010 IF FICHIER=1 THEN GOSUB 990    [1692]
2020 RETURN                          [555]
2030 REM LE JOUEUR A-T-IL LE DROIT  [2475]
DE PASSER?
2040 N2=0:I9=0:J9=0                 [1007]
2050 FOR I=I7 TO I8:FOR J=J7 TO J8  [1721]
2060 IF A(I,J)<>1 THEN 2100         [1029]
2070 U=-1:GOSUB 1610                 [747]
2080 IF S=0 THEN 2100               [1583]
2090 N2=N2+1                         [253]
2100 NEXT J:NEXT I                   [825]
2110 IF N2=0 THEN 2150               [988]
2120 LOCATE 12,1:PRINT"ERREUR! VOUS [6257]
 AVEZ ":LOCATE 18,2:PRINT N2:LOCATE
 10,3:PRINT" POSSIBILITES DE JEU":X
1=1
2130 FOR I=1 TO 3000:NEXT I          [910]
2140 GOSUB 1760                      [875]
2150 RETURN                          [555]
2160 INPUT"(O/N)";R$                [1059]
2170 IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN PR [1602]
INT"O OU N";:GOTO 2160
2180 CLS                              [91]
2190 RETURN                          [555]
2200 REM HANDICAP                   [1052]
2210 A(1,1)=HAND:HANDICAP=HANDICAP- [3582]
1:O1=O1+1:N1=N1+1:P(2,1)=100:P(1,2)
=100:P(2,2)=0
2220 IF HANDICAP=0 THEN 2280        [1678]
2230 A(8,1)=HAND:HANDICAP=HANDICAP- [3656]
1:O1=O1+1:N1=N1+1:P(7,1)=100:P(8,2)
=100:P(7,2)=0
2240 IF HANDICAP=0 THEN 2280        [1678]
2250 A(8,8)=HAND:HANDICAP=HANDICAP- [3701]
1:O1=O1+1:N1=N1+1:P(7,8)=100:P(8,7)
=100:P(7,7)=0
2260 IF HANDICAP=0 THEN 2280        [1678]
2270 A(1,8)=HAND:HANDICAP=HANDICAP- [4031]
```

suite page 151



# VÉRIFICATEUR V3

## POUR PCW 8256/8512

**Ce vérificateur basic ne comporte malheureusement pas tous les avantages de son homologue sur CPC. Cependant, en attendant mieux, il nous paraissait indispensable de vous donner dès le départ une bonne base de travail. Rassurez-vous, nous tâcherons très prochainement de vous fournir une véritable copie de l'original, avec tout ce que cela suppose...**

Pour utiliser Vérif V3, rien de plus simple. Tapez le listing en prenant bien garde de ne pas commettre d'erreurs de saisie (il est recommandé de s'y prendre à deux fois avant de s'avouer vaincu par un syntaxe error...), et sauvegardez-le sur une disquette sûre. Vous n'aurez plus, dès à présent qu'à taper vos listings, tout en étant décontractés, et pour cause, et, TRÈS IMPORTANT, à les sauvegarder en ASCII. Pour ce faire, procédez de la façon suivante :
tapez SAVE "nomprog$",bas", a

— nomprog$ désignant le nom du programme, et le (a), signifiant que le mode de sauvegarde doit être impérativement ASCII. Cette opération réalisée, lancez le vérificateur par RUN, suivi de l'appellation sous laquelle vous l'aurez sauvegardé. Aussitôt, le programme vous demandera de lui fournir le nom du programme à vérifier ; exemple : nomprog$,bas (n'oubliez pas le "bas", sans lequel le vérificateur ne pourrait trouver sa source), indiquez-lui ensuite si vous désirez obtenir un listing écran ou imprimante, et le tour est joué.

```
10 cls$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"
20 ceu$=CHR$(27)+"R"+CHR$(0)
30 cf$=CHR$(27)+"R"+CHR$(1)
40 DEF FN locate$(x,y)=CHR$(27)+"Y"
+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)
50 PRINT cls$
60 x=28:y=3:GOSUB 350:PRINT "VERIFI
CATEUR V3 pour PCW 8256-8512"
70 x=36:y=5:GOSUB 350:PRINT CHR$(16
4);" AMSTRAD MAGAZINE"
80 x=26:y=6:GOSUB 350:PRINT "auteur
s: Eric MISTELET & Georges BRIZE"
90 WIDTH LPRINT 80
100 x=1:y=9: GOSUB 350:INPUT "Nom d
u programme à vérifier :";prgm$
110 x=1:y=10: GOSUB 350:INPUT "Sort
ie sur (E)cran ou (I)mprimante ";r$
120 r$=UPPER$(r$)
130 IF r$="I" THEN prt=1:GOTO 160
140 IF r$<>"E" THEN 110
150 PRINT cls$
160 OPEN "i",1,prgm$
170 WHILE EOF (1)<>-1
180 LINE INPUT #1,a$
190 n=0:v=0
200 FOR I=1 TO LEN(a$)
210 n=n+ASC(UPPER$(MID$(a$,i,1)))
220 NEXT
230 FOR i=1 TO LEN(a$)
240 c$=MID$(a$,i,1):IF prt=1 THEN L
PRINT c$;:ELSE PRINT c$;
250 d=i/35: IF d=INT(d) THEN IF d=1
 THEN GOSUB 300:ELSE GOSUB 330
260 NEXT
270 IF v=0 THEN GOSUB 300:ELSE IF i
>36 THEN GOSUB 330
280 WEND
290 END
300 IF prt THEN LPRINT TAB(37);ceu$
+CHR$(91);cf$;n;ceu$+CHR$(93);:LPRI
NT cf$:ELSE PRINT TAB(37);CHR$(162)
;n;CHR$(166)
310 v=1
320 RETURN
330 IF prt THEN LPRINT:ELSE PRINT
340 RETURN
350 PRINT FN locate$(x,y);:RETURN
```

94 VINCENNES

94 CHENNEVIERES-SUR-MARNE



97-1 GUADELOUPE





97-2 MARTINIQUE



# LECTEURS

## N'usez plus vos doigts !





Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page 103, en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

# AUTEURS

## Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.



**Tous nos listings parus sont rémunérés !**

**DEMANDE DE PARUTION**

NOM .................... PRÉNOM ....................
ADRESSE ........................................
................................................
TÉLÉPHONE ......................................
NOM DU PROGRAMME ...............................

*Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :*

# SPOT

Spot est un jeu de réflexe et de mémorisation. Le principe du jeu est bien connu : l'ordinateur joue une séquence de plus en plus longue de sons associés à des couleurs qui "s'allument". Le joueur doit mémoriser cette suite et la restituer sans erreur pour qu'elle soit incrémentée d'un son supplémentaire et ainsi de suite...

Mais SPOT ne se contente pas de générer des sons aléatoires (jeu 1) : il possède aussi un registre de cinq mélodies préprogrammées de quinze notes (jeu 2) que tout programmeur novice saura élargir à son gré. De plus, quatre niveaux de difficulté (a, b, c, d) permettent d'accélérer l'interprétation des séquences et de diminuer le temps imparti au joueur tout en augmentant le nombre de points marqués.

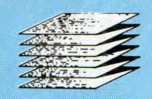
Un jeu au graphisme époustouflant !!

Remarque : les possesseurs de CPC 6128 peuvent apporter quelques modifications au programme : il s'agit seulement de réajustements de sons ou de temps.

1390 FOR I=1 TO 100-50*CLE:NEXT
1350 SOUND 1,SON(SE),20,14
1620 SOUND 1,20,1,10:SC=SC+JEU+1:GOSUB 1910:FOR I=1 TO 5: NEXT I,J
1700 READ SON,DUR:IF DUR<>0 THEN SOUND 1,SON,DUR,12,1:GOTO 1700
1180 NIV=ASC(A$)-96: PRINT=2,CHR$(249+NIV);:EVERY 30/NIV GOSUB 1850

Nota : Vous devrez saisir le premier listing, le sauvegarder et faire un "RESET". Saisissez ensuite le second listing en le sauvegardant sous le nom de "Spot 2".

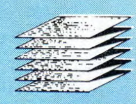
```
10 REM ******** SPOT 1 ************* [1829]
********
20 SYMBOL AFTER 48                    [1272]
30 SYMBOL 48,112,136,136,0,136,136, [1734]
136,112
40 SYMBOL 49,0,8,8,0,8,8,8            [1451]
50 SYMBOL 50,112,8,8,112,128,128,12 [1702]
8,112
60 SYMBOL 51,112,8,8,112,8,8,8,112  [2238]
70 SYMBOL 52,0,136,136,112,8,8,8      [1737]
80 SYMBOL 53,112,128,128,112,8,8,8, [2589]
112
90 SYMBOL 54,112,128,128,112,136,13 [2768]
6,136,112
100 SYMBOL 55,112,8,8,0,8,8,8        [1736]
110 SYMBOL 56,112,136,136,112,136,1 [2744]
36,136,112
120 SYMBOL 57,112,136,136,112,8,8,8 [2468]
,112
130 SYMBOL 250,28,34,34,28,34,34,34 [2054]
140 SYMBOL 251,0,32,32,28,34,34,34, [2161]
28
150 SYMBOL 252,28,32,32,0,32,32,32, [2063]
28
160 SYMBOL 253,0,2,2,28,34,34,34,28 [2133]
170 SYMBOL 254,31,31,31,31,31,31,31 [1732]
,31
180 SYMBOL 255,252,252,252,252,252, [1899]
252,252,252
190 '                                  [117]
200 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 14:I [3455]
NK i,0:NEXT:SPEED INK 70,10
210 PEN 15:LOCATE 12,24:PRINT"PATIE [2445]
NCE";
220 ENV 1,2,2,1,1,-1,7:ENT -5,14,-1 [3588]
0,1,1,120,1:ENV 5,1,15,1,15,-1,12
230 RANDOMIZE TIME:DEG:j=90:b=200:i [3402]
=90
240 '                                  [117]
250 FOR i=50 TO 90:PLOT b-5.3+COS(i [3416]
)*209.6,b+2-SIN(i)*203.37,10:NEXT
260 x0=COS(i)*184:y0=SIN(i)*184:x1= [4118]
x0/2.1:y1=y0/2.1:x2=x0*1.06:y2=y0*1
.06
270 PLOT b-3-x2,b-4.5-y2,10:PLOT b- [1917]
3-x2,b-3+y2
280 PLOT b-x2,b+y2,9:DRAW b-x2,197- [3559]
y2:PLOT b+3+x2,b+y2:DRAW b+3+x2,b-3
-y2
290 MOVE b-x0,b:DRAWR 0,y0,1:IF i>3 [2879]
7 THEN PLOTR 0,0,5
300 MOVE b-x1,b:DRAWR 0,y1,9:IF i<3 [3558]
4 THEN PLOTR 0,0,5
310 MOVE b+3+x0,b:DRAWR 0,y0,2:PLOT [4928]
R 0,0,6:MOVE b+3+x1,b:DRAWR 0,y1,9
320 MOVE b+3+x0,b-3:DRAWR 0,-y0,3:I [2948]
F i<34 THEN PLOTR 0,0,7
330 MOVE b+3+x1,b-3:DRAWR 0,-y1,9:I [1855]
F i>30 THEN PLOTR 0,0,7
340 MOVE b-x0,b-3:DRAWR 0,-y0,4:MOV [3652]
E b-x1,b-3:DRAWR 0,-y1,9:PLOTR 0,0,
8
350 IF i>0 THEN i=i-i/600-0.3:GOTO  [2054]
260
```



```
360                                 [117]
370 FOR i=180 TO 223 STEP 4:PLOT i, [1947]
10,9:DRAW i,390:NEXT
380 FOR i=177 TO 222 STEP 2:PLOT 10 [1715]
,i:DRAW 390,i:NEXT
390 FOR i=13 TO 141:PLOT 201.5+COS( [3670]
i)*77,197.5+SIN(i)*77,0:NEXT
400 '                               [117]
410 MOVE 177,382:DRAW 177,286,5:MOV [2949]
E 177,112:DRAW 177,14,8
420 MOVE 385,175:DRAW 290,175,7:MOV [2369]
E 110,175:DRAW 17,175,8
430 FOR i=0 TO 1:PLOT 236,208-i*32, [3262]
0:DRAWR 40,0:PLOTR 0,-18:DRAWR -40,
0:NEXT
440 '                               [117]
450 RESTORE 640:FOR i=1 TO 7:READ a [2607]
:PEN#i,a
460 READ a,b,c,d:WINDOW#i,a,b,c,d   [2272]
470 READ a,b,c,d:PLOT a,b,9:DRAW c, [2932]
b:DRAW c,d:DRAW a,d:DRAW a,b
480 PAPER#i,0:NEXT i:PAPER#1,10     [2518]
490 '                               [117]
500 FOR j=0 TO 1:RESTORE 690:i=0    [2161]
510 READ x,y:IF x<100 THEN DRAWR x, [2778]
y:GOTO 510
520 IF i<4 THEN i=i+1:PLOT x+328*j, [2626]
y+18*j,15*j+i*(1-j):GOTO 510
530 NEXT j:i=13                     [719]
540 READ x,y:IF x<100 THEN DRAWR x, [2740]
y:GOTO 540
550 IF x>999 THEN x=x/10:i=i+1      [1655]
560 IF i<15 THEN PLOT x,y,i:GOTO 54 [1522]
0
570 '                               [117]
580 PRINT#5,CHR$(164)+"1986      LUC [1377]
AT P&L"
590 PRINT#7,"Jouezavec:"            [1379]
600 PEN#7,1:PRINT#7,"f8 ";:PEN#7,2: [3261]
PRINT#7,"f9"
610 PEN#7,4:PRINT#7,"f5 ";:PEN#7,3: [2924]
PRINT#7,"f6"
620 RUN"!spot2"                     [900]
630 '                               [117]
640 DATA 0,15,19,14,14,446,172,608, [3320]
194,11,15,15,16,16,446,140,486,162
650 DATA 12,17,19,16,16,498,140,608 [2763]
,162,11,16,19,12,12,466,204,608,226
660 DATA 9,15,19,18,22,446,44,608,1 [2951]
30,10,12,19,24,24,348,12,608,34
670 DATA 10,15,19,2,10,446,236,608, [1764]
386
680 '                               [117]
690 DATA 176,246,-4,0,-2,-2,0,-4,8, [2522]
0,0,-4,-4,-2,-4,0,-8,-4,0,-2
700 DATA 186,242,4,0,4,2,0,4,-4,0,- [1799]
4,-2,0,-10
710 DATA 202,248,0,-10,4,0,4,2,0,10 [2472]
,-4,0
720 DATA 220,240,0,12,-4,0,8,0,8,4, [859]
0,2
730 DATA 999,999                    [203]
740 DATA 132,192,8,0,0,6,-8,0,0,6,8 [3741]
,0,148,200,0,-8,8,0,0,8,164,192,0,8
,164,204
750 DATA 172,192,0,12,0,-4,4,0,192, [2275]
192,-8,0,0,8,8,0,0,-4,-4,0
760 DATA 1320,160,8,0,0,12,148,160, [3202]
8,0,0,8,-8,0,0,-8,164,168,0,-8,8,0,
0,8
770 DATA 188,160,-8,0,0,8,8,0,0,-4, [3922]
-4,0,196,168,0,-8,8,0,0,8,212,160,0
,8,8,0
780 DATA 1000,1000                  [760]
```

---

```
1000 '  Initialisation                   [1184]
1010 '                                   [117]
1020 DEFINT a-z:DIM col(14),son(14) [3651]
:PRINT#3,"000";:PRINT#4,"0000";
1030 INK 0,0:INK 1,3:INK 2,1:INK 3, [3260]
12:INK 4,9:FOR i=5 TO 8:INK i,0:NEX
T
1040 INK 9,13:INK 10,26:INK 11,6:IN [3310]
K 12,18:INK 13,3:INK 14,9:INK 15,17
1050 ik(0)=2:ik(1)=6:ik(2)=18:ik(3) [3728]
=24:so(0)=239:so(1)=213:so(2)=190:s
o(3)=159
1060 '                               [117]
1070 '  Debut jeu                    [526]
1080 '                               [117]
1090 IF sc+h*1000>hi THEN hi=sc+h*1 [2004]
000:PRINT#4,CHR$(48+h)+sc$;
1100 se=-1:FOR cle=0 TO 1:GOTO 1310 [1575]
1110 NEXT cle:cle=0:INK 11,0,6:INK  [2392]
12,0,18
1120 PRINT#6,"Niveau ?";:FOR i=0 TO [3545]
 30:a$=INKEY$:NEXT
1130 a$=LOWER$(INKEY$):IF a$>"`" AN [2008]
D a$<"e" THEN 1180
1140 INK ik+1,ik(ik):INK ik+5,ik(ik [3403]
)/2:FOR i=0 TO 300:NEXT
1150 INK ik+1,ik(ik)/2:INK ik+5,0:i [4515]
k=ik+1:IF ik=4 THEN ik=0
1160 GOTO 1130                       [345]
1170 '                               [117]
1180 niv=ASC(a$)-96:PRINT#2,CHR$(24 [4046]
9+niv);:EVERY 20/niv GOSUB 1850
1190 dse=4:h=0:sc=0:GOSUB 1910:FOR  [2972]
i=0 TO 14:col(i)=INT(RND*4):NEXT
1200 PRINT#6,"  Jeu ?":FOR i=0 TO 3 [4273]
0:a$=INKEY$:NEXT
1210 jeu=VAL(INKEY$):IF jeu<>1 AND  [2289]
jeu<>2 THEN 1210
```



```
1630 IF dse<14 THEN dse=dse+1:INK 1 [2377]
4,9:GOTO 1300
1640 sc=sc+100*niv:GOSUB 1910:GOTO  [3189]
1690
1650 '                              [117]
1660 '  Fin                         [514]
1670 '                              [117]
1680 cle=0:tr=0:fin=0:PRINT#6," Per [3537]
du !";:RESTORE 1800:GOTO 1700
1690 PRINT#6," Bravo !";:RESTORE 18 [1559]
10
1700 READ son,dur:IF dur<>0 THEN SO [4165]
UND 1,son,dur,5,1:GOTO 1700
1710 INK 14,9:GOTO 1090             [589]
1720 '                              [117]
1730 '  Donnees                     [886]
1740 '                              [117]
1750 DATA 426,358,284,358,426,319,2 [2809]
64,319,213,284,358,284,319,457,426
1760 DATA 239,213,190,239,239,213,1 [2661]
90,239,190,179,159,159,190,179,159
1770 DATA 213,284,213,284,213,319,3 [3081]
37,337,426,337,284,284,253,224,213
1780 DATA 379,253,300,284,253,224,2 [2398]
53,253,379,253,300,337,401,379,190
1790 DATA 358,268,268,239,239,179,2 [2895]
13,268,213,319,201,239,284,268,134
1800 DATA 284,30,379,30,461,15,379, [8353]
15,284,15,,15,265,30,358,30,426,15,
358,15,264,15,,15,284,30,379,30,460
,15,379,15,284,15,,15,379,30,340,30
,303,15,284,30,0,0
1810 DATA 379,12,284,27,379,12,457, [9921]
27,379,12,284,37,,27,284,12,253,27,
379,12,379,27,379,12,379,36,,27,379
,12,225,27,284,12,284,27,284,12,284
,27,253,12,225,27,213,12,190,27,379
,12,379,27,379,12,379,36,0,0
1820 '                              [117]
1830 '  Routine temps reel          [1616]
1840 '                              [117]
1850 IF cle=1 AND se<>-1 THEN tr=tr [2272]
+4:PLOT 608-tr,176,0:DRAWR 0,14
1860 IF tr>158 THEN fin=1           [984]
1870 RETURN                         [555]
1880 '                              [117]
1890 '  Affichage score             [1109]
1900 '                              [117]
1910 IF sc<1000 THEN 1940           [842]
1920 c=cle:cle=0:sc=sc-1000:h=h+1:S [3695]
OUND 129,250,0,0,5,5
1930 FOR i=0 TO 3000:NEXT:cle=c     [1762]
1940 s$=STR$(sc):s=LEN(s$):sc$=STRI [4333]
NG$(4-s,"0")+RIGHT$(s$,s-1)
1950 PRINT#3,sc$;:RETURN            [1195]
1960 REM *** SAUVEGARDER SOUS LE NO [3720]
M DE SPOT2 ***
```

```
1220 PRINT#6," Pret ?":IF jeu=2 THE [1993]
N 1240
1230 FOR i=0 TO 14:son(i)=so(col(i) [3060]
):NEXT:GOTO 1260
1240 RESTORE 1750:r=INT(RND*5)*15:F [3392]
OR i=1 TO r:READ a:NEXT
1250 FOR i=0 TO 14:READ son(i):NEXT [962]
1260 INK 11,6:INK 12,18:FOR i=0 TO  [3056]
1500:NEXT
1270 '                              [117]
1280 '  Ordinateur                  [1268]
1290 '                              [117]
1300 INK 13,6:PRINT#6,"Serie"+STR$( [2337]
dse-3);:FOR se=0 TO dse
1310 PAPER 10:PEN 0:PRINT CHR$(22)+ [2510]
CHR$(1)
1320 LOCATE 8,13+cle*2:PRINT CHR$(2 [4053]
54)+CHR$(255):PEN 11+cle
1330 LOCATE 8,13+cle*2:PRINT RIGHT$ [3951]
(STR$(se+1),2)+CHR$(22)+CHR$(0)
1340 IF se=-1 THEN 1110             [1244]
1350 SOUND 1,son(se),20,7           [1454]
1360 INK col(se)+1,ik(col(se)):INK  [3061]
col(se)+5,ik(col(se))/2
1370 FOR i=0 TO (800-700*cle)/((niv [2044]
+0.5)/2):NEXT
1380 INK col(se)+1,ik(col(se))/2:IN [2118]
K col(se)+5,0
1390 FOR i=1 TO 70-40*cle:NEXT      [1246]
1400 IF cle=1 THEN 1590             [225]
1410 NEXT se:INK 13,3               [719]
1420 '                              [117]
1430 '  Joueur                      [554]
1440 '                              [117]
1450 tr=0:CLS#1:INK 14,18:se=0:cle= [1302]
1
1460 FOR i=0 TO 30:a$=INKEY$:NEXT   [1817]
1470 a=4:a$=INKEY$:IF fin=1 THEN 16 [2419]
80
1480 IF a$="8" THEN a=0             [1234]
1490 IF a$="9" THEN a=1             [1544]
1500 IF a$="6" THEN a=2             [806]
1510 IF a$="5" THEN a=3             [572]
1520 IF a<4 THEN 1540               [435]
1530 GOTO 1470                      [397]
1540 IF a<>col(se) THEN 1680        [1579]
1550 GOTO 1310                      [436]
1560 '                              [117]
1570 '  Vrai                        [248]
1580 '                              [117]
1590 IF se<>dse THEN sc=sc+niv:GOSU [2587]
B 1910:se=se+1:GOTO 1470
1600 cle=0:sc=sc+10*niv:GOSUB 1910  [1669]
1610 FOR j=608-tr TO 446 STEP -4:PL [3249]
OT j,176,0:DRAWR 0,14
1620 SOUND 1,20,1,5:sc=sc+jeu+1:GOS [4032]
UB 1910:FOR i=1 TO 5:NEXT i,j
```

# DESFRAC

**Voici un programme qui va étonner les matheux qui travaillent sur PCW. En effet, malgré les limitations graphiques de ce dernier sous BASIC, DESFRAC permet le dessin de paysages fractals à l'écran et sur l'imprimante du PCW. Bien sûr, le graphisme obtenu sur l'écran n'est pas spectaculaire, mais le résultat sur l'imprimante...**

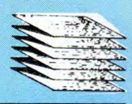
Le temps de calcul nécessaire pour l'affichage à l'écran est de quelques minutes, mais le passage sur l'imprimante est à peu près aussi rapide qu'une simple recopie d'écran, alors qu'en fait, vous obtiendrez une superbe perspective cavalière. Nous vous rappelons que les codes entre crochets situés à droite de chaque ligne ne font pas partie du programme, mais sont utilisés pour le vérificateur V3 que vous trouverez dans la revue que vous avez entre les mains.

En quelques mots, pour les novices, un paysage fractal est la représentation graphique (en trois dimensions) d'une équation mathématique. Il est nécessaire d'avoir un niveau mathématique assez élevé pour faire l'étude complète de ce type d'équation, c'est pourquoi l'ordinateur s'avère être une solution rapide pour la représentation graphique associée à l'équation en question. Bien sûr, pour utiliser ce logiciel, il n'est pas nécessaire d'avoir une licence de mathématiques puisque tous les calculs sont faits par le PCW.

*Philippe Andrews THOMIN*

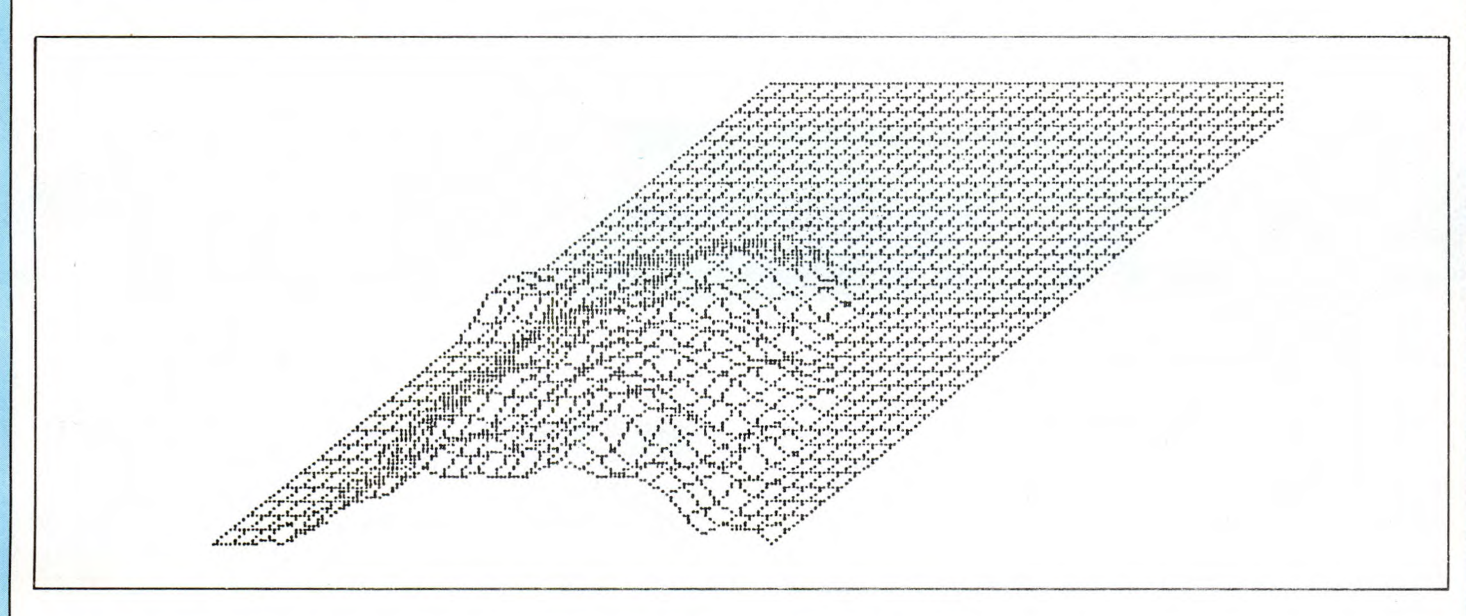
```
        Ca y est, j'ai fini, Maintenant, il faut que j'indique à l'imprimante comment joind
re tous les points en rangées de meme longitude, et de meme latitude. Je vais indiquer ces
 points par : * (altitude positive), ou : . (altitude négative)
Beaucoup d'eau dans le paysage !
        Si c'est trop long, allez boire une canette de bière, ou appuyez assez longtemps s
ur la touche <#>
. . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . . . * . . . . * * * . . . . . . . . . . . . . . . . . . .
. . . * . * * * * * * * * * . * * . . . . . . . . . . . . . . .
* * . * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . . . . . . . . . .
* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . . . . . . . .
* * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . . . . . . .
* . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . . . . . . .
. . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . . . . . .
. . . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . . . . .
. . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . . . .
. . . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . . .
. . . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . .
. . . * . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . .
. . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . . .
. . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . . .
. . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . .
. . . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . .
. . . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . .
. . . . . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . .
. * . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . . . .
. . . * . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * . *
. . . * . * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
```

```
10 '******************************** [ 3444 ]
***********************************
************
20 '********** programme "DESFRAC"  [ 4719 ]
par Philippe Andrews THOMIN, 1985
************
30 '******************************** [ 3446 ]
***********************************
************
40 '********************** initiali [ 2184 ]
sation
50 OPTION NOT TAB:DEFINT m,x,y:WIDT [ 6739 ]
H LPRINT 255:c$=CHR$(27):cl$=c$+"H"
+c$+"E":PRINT cl$:LPRINT c$;"1";CHR
$(10)
60 PRINT"          <<<<<<<<<<<<<<<<<< [ 14472 ]
<<<<<<<<<<<<<<>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
>>>>>>>>>>>>":PRINT"          >>>>>> D
ESSIN DE PAYSAGE FRACTAL EN PERSPEC
TIVE CAVALIERE <<<<<<":PRINT"
  <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<>
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>"
70 PRINT"Voulez-vous un paysage à r [ 9617 ]
elief schématique, ou très fouillé
? Mettez 1 ou 2 :";:GOSUB 490:IF k$
="1" THEN n=4 ELSE IF k$="2" THEN n
=5 ELSE 60
80 PRINT k$:l=2^n:x0=0:e=128/l:ey=1 [ 2417 ]
28/l
90 PRINT"Il me faut environ ";l*l/1 [ 4633 ]
00;" minutes pour faire les calculs
."
100 DIM f(255,2),a$(32),z(l+1,l+1): [ 4168 ]
FOR i=0 TO 32:a$(i)=STRING$(255,0):
NEXT
110 '########## mettre ici le calcu [ 3928 ]
l de y en fonction de x ( et de m)
120 '*************** fractales de di [ 3888 ]
mension 2 : tracé de montagnes
130 PRINT"          Je vais dessiner  [ 5827 ]
un paysage, dans un carré vu en per
spective cavalière."
140 :PRINT"Voulez-vous un relief do [ 9623 ]
ux, ou très accidenté ? Mettez un n
ombre entre 10 et 30, puis <RETURN>
";:INPUT rl:LPRINT"Relief : ";rl:y0
=rl
150 PRINT"Voulez-vous des étendues  [ 13889 ]
d'eau dans le paysage ? Mettez 1 po
ur oui, 2 pour non :";:GOSUB 490:IF
 k$="1" THEN lac=1 :LPRINT"Avec lac
s" ELSE IF k$="2" THEN lac=0 :LPRIN
T"Sans lacs" ELSE 150:'*** drapeau
pour lacs
160 PRINT k$:PRINT"Donnez-moi l'alt [ 7045 ]
itude des quatre coins du carré, en
tre -";rl;" et +";rl;", puis <RETUR
```



```
N>"
170 cbg$="coin en bas à gauche ":PR [ 15764 ]
INT cbg$;:INPUT z(1,1):chg$="coin e
n haut à gauche ":PRINT chg$;:INPUT
 z(1,l+1):cbd$="coin en bas à droit
e ":PRINT cbd$;:INPUT z(l+1,1):chd$
="coin en haut à droite ":PRINT chd
$;:INPUT z(l+1,l+1):'*** altitudes
des coins
180 LPRINT cbg$;z(1,1):LPRINT chg$; [ 5309 ]
z(1,l+1):LPRINT cbd$;z(l+1,1):LPRIN
T chd$;z(l+1,l+1)
190 PRINT"          J'ai maintenant"l [ 11573 ]
*l"altitudes à calculer.":PRINT"Je
prends 2 points, je fais la moyenne
 de leurs altitudes, et j'y ajoute
un petit supplément pris au hasard.
.."
200 FOR i=1 TO n:p1=1+2^(n-i):s=2^( [ 3495 ]
n+1-i):w=s/2:r=rl/(2^i)
210 FOR xi=p1 TO l+1-w STEP s:FOR y [ 3446 ]
i=p1 TO l+1-w STEP s
220 x1=xi-w:y1=yi-w:x2=xi+w:y2=yi-w [ 7456 ]
:x3=xi+w:y3=yi+w:x4=xi-w:y4=yi+w:x5
=xi:y5=yi-w:x6=xi+w:y6=yi:x7=xi:y7=
yi+w
```

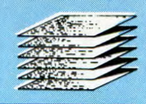
```
ngitude, et de meme latitude. Je va
is indiquer ces points par : * (alt
itude positive), ou : . (altitude n
égative)
310 eau=0:FOR p=1 TO l+1:FOR q=1 TO [ 6215 ]
 l+1:IF (lac=1 AND z(p,q)<0) THEN z
(p,q)=0:eau=eau+1:'*** lacs ou pas
320 NEXT q,p                         [ 737 ]
330 IF eau>l*l/2 THEN PRINT"Beaucou [ 6119 ]
p d'eau dans le paysage !" ELSE IF
eau=0 THEN PRINT"Pas d'eau"
340 PRINT"          Si c'est trop lon [ 7521 ]
g, allez boire une canette de bière
, ou appuyez assez longtemps sur la
 touche <#>"
350 FOR yj=1 TO l:PRINT c$+"Y"+CHR$ [ 11410 ]
(62-yj)+" ":FOR xj=1 TO l:IF z(xj,y
j)<=0 THEN PRINT". "; ELSE PRINT"*
";:'*** décoration et charge du des
sin en mémoire, en perspective cava
lière
360 k$=INKEY$:IF k$="#" THEN PRINT  [ 3134 ]
reset$:GOSUB 660
370 x1=x0+e*(xj+yj):y1=y0+z(xj,yj)* [ 5340 ]
ey+yj*e:x2=x1+e:y2=y0+z(xj+1,yj)*ey
+yj*e:GOSUB 570
```



```
230 x8=xi-w:y8=yi:x9=xi:y9=yi:'***  [ 4590 ]
coordonnées des points de travail
240 z(x5,y5)=(z(x1,y1)+z(x2,y2))/2+ [ 4548 ]
r*(RND(1000)-0.5):'*** calcul des a
ltitudes
250 z(x6,y6)=(z(x2,y2)+z(x3,y3))/2+ [ 2893 ]
r*(RND(1000)-0.5)
260 z(x7,y7)=(z(x3,y3)+z(x4,y4))/2+ [ 2900 ]
r*(RND(1000)-0.5)
270 z(x8,y8)=(z(x4,y4)+z(x1,y1))/2+ [ 2899 ]
r*(RND(1000)-0.5)
280 z(x9,y9)=(z(x5,y5)+z(x6,y6)+z(x [ 4008 ]
7,y7)+z(x8,y8))/4+r*(RND(1000)-0.5)

290 NEXT yi,xi,i:PRINT cl$           [ 1688 ]
300 PRINT"          Ca y est, j'ai fin [ 16502 ]
i. Maintenant, il faut que j'indiqu
e à l'imprimante comment joindre to
us les points en rangées de meme lo
```

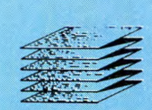
```
380 x1=x0+e*(xj+yj):y1=y0+z(xj,yj)* [ 5514 ]
ey+yj*e:x2=x1+e:y2=y0+z(xj,yj+1)*ey
+(yj+1)*e:GOSUB 570
390 NEXT xj,yj:PRINT reset$         [ 1818 ]
400 yj=l+1:FOR xj=1 TO l:x1=x0+(xj+ [ 9170 ]
yj)*e:y1=y0+z(xj,yj)*ey+yj*e:x2=x1+
e:y2=y0+z(xj+1,yj)*ey+yj*e:GOSUB 57
0:NEXT xj:'*** fignolage du périmèt
re
410 xj=l+1:FOR yj=1 TO l:x1=x0+(xj+ [ 7426 ]
yj)*e:y1=y0+z(xj,yj)*ey+yj*e:x2=x1+
e:y2=y0+z(xj,yj+1)*ey+(yj+1)*e:GOSU
B 570:NEXT yj
420 GOSUB 660:PRINT cl$:PRINT"*** P [ 12653 ]
our relancer un autre dessin, faite
s <CONT>. A chaque relance, vous ob
tiendrez un dessin différent et imp
révisible":PRINT:PRINT:IF (colu MOD
 4)<>3 THEN 480
```



```
430 PRINT">>> Si ce programme vous   [ 9502 ]
plait, piratez la disquette, faites
-la pirater par vos amis, et soyez
chics : envoyez 20 F au :":PRINT:PR
INT
440 PRINT"                           [ 2856 ]
Restaurants COLUCHE"
450 PRINT"                           [ 2081 ]
     Mairie"
460 PRINT"              59300    Au [ 4743 ]
lnoy lez Valenciennes         FRANCE
":PRINT:PRINT
470 PRINT"                           [ 4192 ]

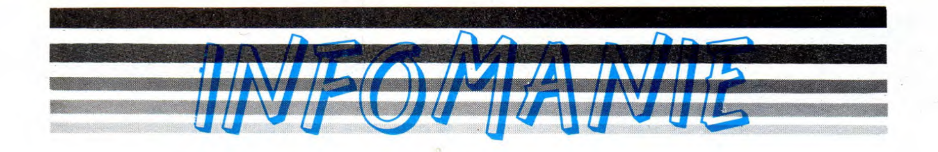
  MERCI <<<":PRINT:PRINT"
480 colu=colu+1:FOR q=0 TO 32:a$(q) [ 5963 ]
=STRING$(255,0):NEXT:GOTO 140:'***
vidage mémoire et relance
490 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 490 ELS [ 2619 ]
E RETURN
500 '********************** entrée [ 2785 ]
 d'un point (x,y)
510 xx=x:yy=y                        [ 893 ]
520 IF (xx<0 OR xx>254 OR yy<0 OR y [ 3320 ]
y>255) THEN RETURN
530 y8=INT(yy/8):ry=INT(yy-8*y8):pa [ 5632 ]
=31-y8:pp=xx+1:pb=2^ry:pc=ASC(MID$(
a$(pa),pp,1)) OR pb
540 IF pc=26 THEN pc=25              [ 1350 ]
550 MID$(a$(pa),pp,1)=CHR$(pc):RETU [ 2229 ]
RN
560 '********************** entrée  [ 3364 ]
d'un segment (x1,y1;x2,y2)
570 xx=x1:yy=y1:GOSUB 520            [ 1622 ]
580 IF x1<x2 THEN xi=1 ELSE xi=-1    [ 2014 ]
590 IF y1<y2 THEN yi=1 ELSE yi=-1    [ 2019 ]
600 dx=ABS(x1-x2):dy=ABS(y1-y2):IF  [ 3035 ]
dx>dy THEN 630
610 cu=INT(dy/2):FOR i=1 TO dy:yy=y [ 5369 ]
y+yi:cu=cu+dx:IF cu>dy THEN cu=cu-d
y:xx=xx+xi
620 GOSUB 520:NEXT:RETURN            [ 1666 ]
630 cu=INT(dx/2):FOR i=1 TO dx:xx=x [ 5368 ]
x+xi:cu=cu+dy:IF cu>dx THEN cu=cu-d
x:yy=yy+yi
640 GOSUB 520:NEXT i:RETURN          [ 1773 ]
650 '********************** impress [ 1959 ]
ion
660 FOR i=0 TO 31:LPRINT c$;"A";CHR [ 4967 ]
$(8);c$;"K";CHR$(255);CHR$(0);a$(i)
:NEXT i:RETURN
670 '************************** per [ 5158 ]
spective cavalière, effacement des
contours cachés
680 xx=x+m/2:yy=y+m/2:IF yy>254 THE [ 2724 ]
N yy=254
690 IF xx>254 THEN xx=254            [ 1518 ]
700 IF yy<f(xx,1) THEN RETURN ELSE  [ 2884 ]
f(xx,2)=yy
710 GOSUB 520:RETURN                 [ 1289 ]
720 FOR n=0 TO 255:f(n,1)=f(n,2):NE [ 2807 ]
XT n:RETURN
```





Suite de la page 109

```
-1
2140 IF INKEY(2)=0 AND Y<22 THEN Y= [482]
Y+1
2150 IF INKEY(8)=0 AND X>1 THEN X=X [1806]
-1
2160 IF INKEY(1)=0 AND X<40 THEN X= [1428]
X+1
2170 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(15 [1641]
3)
2180 IF INKEY(18)=0 THEN GOTO 340   [658]
2190 FOR I=1 TO 50:NEXT I           [865]
2200 GOTO 2110                      [357]
2210 '-------------------------     [1409]
2220 ' Sauvegarde du tableau        [656]
2230 '-------------------------     [1409]
2240 MODE 1                         [506]
2250 PEN 1:LOCATE 10,2:PRINT"SAUVEG [2230]
ARDE DU TABLEAU"
2260 PEN 2:IF TABLEAU<>1 THEN LOCAT [8317]
E 2,10:PRINT"Vous n'avez pas genere
 de tableau":FOR A=1 TO 1000:NEXT A
:GOTO 340
2270 LOCATE 5,10:PRINT"Comment voul [7474]
ez vous appeler":LOCATE 5,11:INPUT"
votre fichier";FICH$
2280 IF LEN(FICH$)>8 THEN CLS:LOCAT [3250]
E 5,5:PRINT "Pas plus de 8 lettres
!":GOTO 2250
2290 OPENOUT FICH$                  [657]
2300 FOR A=1 TO 23                  [917]
2310 FOR B=1 TO 40                  [1260]
2320 WRITE #9,ECRA1(B,A)            [1235]
2330 NEXT B,A                       [372]
2340 CLOSEOUT                       [902]
2350 GOTO 340                       [464]
2360 '-------------------------     [1287]
2370 ' Chargement du tableau        [2073]
2380 '-------------------------     [1287]
2390 MODE 1:TABLEAU=1               [1384]
2400 PEN 1:LOCATE 10,2:PRINT"CHARGE [2272]
MENT DU TABLEAU"
2410 PEN 2:LOCATE 5,10:INPUT"Commen [3574]
t s'appele le fichier";FICH$
2420 OPENIN FICH$                   [1076]
2430 FOR A=1 TO 23                  [917]
2440 FOR B=1 TO 40                  [1260]
2450 INPUT #9,ECRA1(B,A)            [1609]
2460 NEXT B,A                       [372]
2470 CLOSEIN                        [752]
2480 GOTO 340                       [464]
```




3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. : 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 mètres
Parking à 20 mètres

**Métro LOUVRE à 15 mètres**

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique a consulter

Plusieurs centaines de logiciels

Possibilité de crédit

Livraison gratuite en région Parisienne pour tout achat supérieur à 5000 F.

# AMSTRAD CPC

| | |
|---|---|
| CPC 464 Couleur | 2 990 |
| CPC 464 Mc | 1 990 |
| CPC 6128 Couleur | 3 990 |
| CPC 6128 Mc | 2 990 |
| PCW 8256 | 4 490 |
| PCW 8512 | 5 490 |
| Adapt Peritel MP-2F | 450 |
| Crayon Optique | 290 |
| Crayon Optique DKT | 190 |
| Ext. 256 K RAM DKT | 790 |
| Ext. 64 K RAM DKT | 450 |
| Imprimante dpm 2000 | 1 690 |
| Lecteur DD1 | 1 990 |
| Lecteur FD-2 | |
| PCW 8256 | 1 790 |
| Lecteur FD1 | 1 590 |
| Silicon Disk | 690 |
| Souris MSX | 690 |
| Synth Vocal | |
| SSA-1 | 390 |

## UTILITAIRES

| | | |
|---|---|---|
| Amsword | 269 | 299 |
| Anglais Assimil | 539 | 579 |
| CAO | 299 | 379 |
| Calcomat | 0 | 429 |
| D Base 2 | 0 | 789 |
| Dams | 269 | 299 |
| Datamat | 0 | 399 |
| Dr Draw | 0 | 559 |
| Graphic City | 159 | 189 |
| Lorigraph | 0 | 290 |
| Multiplan | 0 | 590 |
| Music System | 149 | 209 |
| Super Paint | 0 | 379 |
| Tascopy | 0 | 239 |
| Tasprint | 0 | 239 |
| Tasword | 269 | 449 |
| Textomat | 0 | 349 |

## JEUX

| | | |
|---|---|---|
| 1942 | 99 | 139 |
| 3d Grand Prix | 105 | 155 |
| Ace | 105 | 149 |
| Alien Highway | 109 | 145 |
| Aliens | 95 | 125 |
| America's Cup | 119 | 169 |
| Antiriad | 89 | 129 |
| Asphalt | 119 | 169 |
| Asterix | 159 | 199 |
| Bactron | 129 | 169 |
| Big Band | 0 | 269 |
| Billy la Banlieue | 139 | 179 |
| Blue War | 0 | 219 |
| Bob Winner | 0 | 169 |
| Bobby Bearing | 0 | 159 |
| Bomb Jack 2 | 99 | 139 |
| Breakthru | 109 | 159 |
| Cauldron 2 | 99 | 149 |
| Colossus Chess | 99 | 155 |
| Crafton et Xunk | 129 | 199 |
| Crystal Castles | 99 | 145 |
| Dandy | 89 | 129 |
| Dessert Fox | 105 | 149 |
| Donkey Kong | 99 | 0 |
| Dragon's Lair | 79 | 139 |
| Druid | 99 | 0 |
| Eden Blues | 139 | 199 |
| Elite | 179 | 239 |
| Explorer | 109 | 139 |
| Fairlight | 125 | 175 |
| Fer et Flamme | 0 | 249 |
| Five Star | 105 | 149 |
| Future Knight | 99 | 145 |
| Galvan | 105 | 149 |
| Gauntlet | 105 | 159 |
| Ghost'n'Goblins | 89 | 135 |
| Gold Hits | 119 | 165 |
| Grand Prix 500cc | 139 | 169 |
| Great Escape | 105 | 139 |
| HMS Cobra | 249 | 299 |
| Hacker 2 | 99 | 139 |
| Hard Ball | 105 | 149 |
| Harry et Harry | 0 | 169 |
| Heartland | 105 | 139 |
| Hit Pack | 109 | 149 |
| Ikary Warriors | 99 | 149 |
| Impossible Mission | 99 | 179 |
| Infiltrator | 109 | 169 |
| Jack the Nipper | 85 | 159 |
| Jail Break | 85 | 145 |
| Kid Kit | 0 | 299 |
| Knight Games | 99 | 149 |
| Knight Raiders | 99 | 0 |
| Konami's Coin Up Hit | 109 | 159 |
| Kung Fu Master | 119 | 149 |
| Laureats | 159 | 0 |
| Leader Board | 99 | 149 |
| Macadam Bumper | 149 | 199 |
| Now Games 5 | 109 | 0 |
| Pack FIL | 149 | 179 |
| Pacte | 0 | 209 |
| Paperboy | 99 | 149 |
| Passagers du Vent | 0 | 289 |
| Revolution | 109 | 159 |
| Samantha Fox | 109 | 149 |
| Sapiens | 139 | 179 |
| Scooby Doo | 99 | 149 |
| Scrabble | 199 | 229 |
| Shogun | 105 | 159 |
| Silent Service | 99 | 149 |
| Skyfox | 95 | 149 |
| Sold a Million 2 | 115 | 149 |
| Sold a Million 3 | 99 | 155 |
| Sorcery Plus | 95 | 149 |
| Space Harrier | 109 | 159 |
| Spindizzy | 89 | 145 |
| Spitfire 40 | 89 | 139 |
| Sram | 0 | 169 |
| Sram 2 | 0 | 209 |
| Starglider | 149 | 179 |
| Strike Force Harrier | 99 | 149 |
| TT Racer | 109 | 159 |
| Tarzan | 109 | 0 |
| Tau Ceti | 99 | 155 |
| Tempest | 99 | 149 |
| Templiers | 0 | 199 |
| Thanatos | 105 | 149 |
| Tobrouck | 109 | 165 |
| Tomahawks | 99 | 149 |
| Top Gun | 105 | 149 |
| Top Secret | 0 | 219 |
| Trailblazer | 99 | 149 |
| Trivial Pursuit | 179 | 219 |
| Uchi Mata Judo | 89 | 0 |
| Way of the Tiger | 99 | 139 |
| Winter Games | 99 | 139 |
| Xarq | 99 | 139 |
| Xeno | 99 | 129 |
| Xevious | 109 | 159 |
| Ye Ar Kung Fu 2 | 99 | 129 |
| Zombie | 0 | 165 |

# AMSTRAD PC

| | |
|---|---|
| PC 1512 DD Couleur | 9 690 |
| PC 1512 DD Monochrome | 7 390 |
| PC 1512 SD Coul. | 7 990 |
| PC 1512 SD Mc. | 5 790 |
| Imprimante DPM 3000 | 2 290 |
| Tandon Business Card 20M | 6 490 |

## UTILITAIRES

| | |
|---|---|
| Calcomat | 890 |
| Compta Memsoft | 1 690 |
| D Base 2 Pc | 990 |
| Datamat | 890 |
| Evolution Sunset | 990 |
| Framework Premier | 990 |
| Facturation Stock Memsoft | 1 690 |
| Gem Draw | 969 |
| Gem Font Editor | 979 |
| Gem JT Base | 569 |
| Gem Write | 970 |
| Gem's Programmers Toolkit | 1 790 |
| Multiplan Junior | 679 |
| Paye Memsoft | 1 590 |
| Reflex Workshop | 789 |
| Reflex l'Analyste | 970 |
| Side Kick | 330 |
| Supercalc 3 | 750 |
| Textomat | 439 |
| Turbo Data Base | 679 |
| Turbo Editeur Toolbox | 689 |
| Turbo Graphix | 679 |
| Turbo Pascal 87 | 1 090 |
| Turbo Tutor | 339 |
| VP Planner | 1 090 |
| Word Junior | 1 090 |
| Yes you can | 1 099 |

## JEUX

| | |
|---|---|
| Black Cauldron | 329 |
| Bop'n'Wrestle | 235 |
| Chess Psion | 599 |
| Conflit in Vietnam | 329 |
| Dambuster | 289 |
| Decision in the Desert | 219 |
| F 15 Strike Eagle | 219 |
| Flight Simulator 2 | 879 |
| Gato | 259 |
| Infiltrator | 265 |
| Jet | 429 |
| King Quest | 519 |
| Mean 18 Golf | 209 |
| Pitstop 2 | 269 |
| Silent Service | 259 |
| Summer Games 2 | 249 |
| World Games | 329 |

**BON DE COMMANDE** PAR TÉLÉPHONE OU COURRIER : ENVOI SOUS 24 H

Nom ........................ Prénom ........................

Adresse ........................

Code Postal ........................ Ville ........................

Téléphone ........................

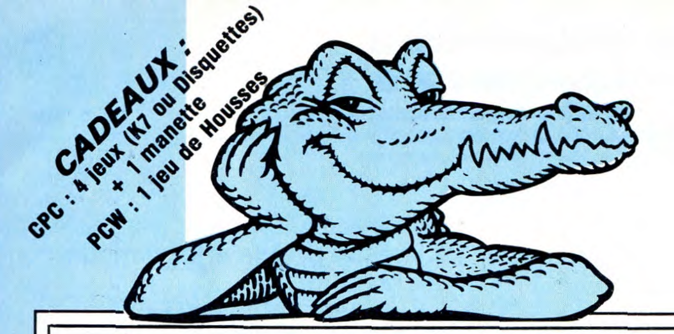
Machine ........................ Type ........................

REGLEMENT : ☐ Chèque ☐ C.C.P. ☐ Contre remboursement (+ 40 F pour frais)

AMS 04/87 **CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE**

**A renvoyer à INFOMANIE, 3 rue Perrault, 75001 PARIS. Tél. (1) 40 20 01 20**

| Designation | Quantité | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Frais de port ............ | | 20 F |
| **TOTAL T.T.C.** ............ | | ............ |




# VIDEOSHOP

# l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

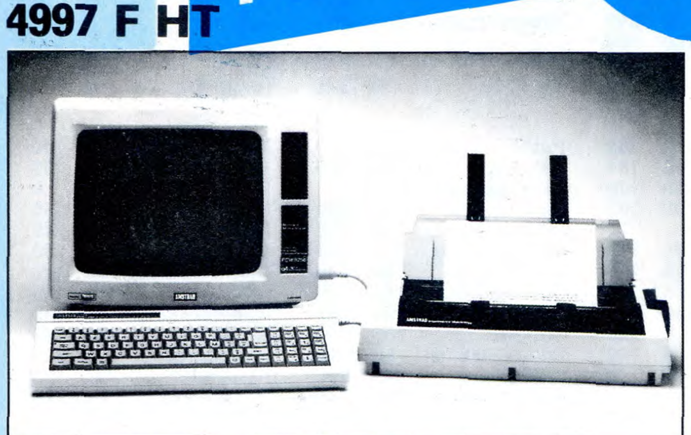
**Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F**

**AMSTRAD compatible PC 1512**
réservez-le dès aujourd'hui
**4997 F HT**

**AMSTRAD PCW 8256** ~~4997 F. HT~~ **3997 F. HT**

**encore plus fort**

**EXCEPTIONNEL !!!**
*Spectrum 128 K + 2 : 1590*
*(Cadeaux : 6 jeux + 1 manette)*



| Produits | Prix TTC (1) | Apport compt. | Mensua-lités | TEG (2) | Coût total du crédit avec assur. |
|---|---|---|---|---|---|
| CPC 464 Monochrome | 1990 F | CREDIT NOUS CONSULTER ! | | | |
| CPC 464 Couleur | 2990 F | | | | |
| CPC 6128 Monochrome | 2990 F | | | | |
| CPC 6128 Couleur | 3990 F | | | | |
| PCV 8256 | 4740 F | | | | |
| PCV 8512 | 5926 F | | | | |
| Lecteur DDI | 1990 F | | | | |
| Lecteur FD2 | 1690 F | | | | |
| Imprimante DMP 2000 | 1690 F | | | | |
| Chaîne LASER CD 1000 | 4490 F | | | | |
| Chaîne LASER CD 2000 | 4990 F | | | | |

(1) Prix au 01.12.86 sous réserve de baisses éventuelles.
(2) TEG : Taux en vigueur au 01.12.86
offres valables sous réserve de stock disponible

**PERIPHERIQUES** C/D

- Lecteur 5 1/MKo + câble .......... 1990 F
- Lecteur de disquettes FDI .......... 1590 F
- RS 232 (C) 8256 .......... 690 F
- Souris AMX .......... 690 F
- Souris PCW 8256 .......... 1490 F
- Lecteur K7 + câble (664-6128) .......... 390 F
- Stylo Optique 8256 .......... 880 F
- Extension 256 Ko 8256 .......... 490 F
- RS 232 (C) .......... 590 F
- Arsène (Emul. Minitel) .......... 590 F
- Mercitel I (RS232 + câble + soft) PCW .......... 1410 F
- Mercitel II (Mercutel I + modem) .......... 2290 F
- Imprimante OKIMATE 20 .......... 2290 F
- Imprimante Epson LX86 .......... 2990 F
- Digitaliseur .......... 1150 F
- Tuner TV .......... 1390 F
- Graphiscop II .......... 990 F
- Multiface 2 .......... 590 F
- Synthé. Technimusic .......... 490/560 F

**UTILITAIRES** C/D

- Multiplan (D) 6128-8256 .......... 499 F
- D Base II (D) 6128-8256 .......... 790 F
- Tool Box (D) .......... 740 F
- Quick Mailing 8256-8512 .......... 490 F
- Comptabilité Alienor 8256 .......... 1050 F
- Pocket Wordstar (TI Texte) .......... 890 F
- Stock-Facturation .......... 1750 F
- Turbo Tutor .......... 345 F
- Paie Logicys .......... 1150 F
- Gestion GP II .......... 990 F
- Datamat PCW .......... 590 F
- PCW Graph .......... 395 F
- Discology .......... 350 F
- Rotate PCW .......... 350 F
- Exbasic PCW .......... 250 F
- Tele Tutor Clavier .......... 490 F
- La Solution .......... 950 F
- Super Paint .......... 395 F
- Space Moving .......... 295/395 F
- Turbo Pascal Graphics .......... 940 F

**BIBLIOGRAPHIE**

- *Le livre de l'Amstrad PC* .......... 99 F
- 102 programmes CPC 464 (PSO) .......... 120 F
- Super jeux Amstrad (PSI) .......... 120 F
- Trucs et astuces (Micro-Appl) .......... 149 F
- Programme Basic (Micro-Appl) .......... 129 F
- Basic aux bouts des doigts (id.) .......... 149 F
- Amstrad ouvre-toi (id.) .......... 99 F
- Communication Modem .......... 179 F
- Jeux d'aventure (id.) .......... 129 F
- *Bible du programmateur (id)* .......... 249 F
- Langage Machine (id.) .......... 129 F
- Graphisme et sons (id) .......... 129 F
- Peeks et Pokes (id.) .......... 99 F
- Livre du lecteur de disquettes .......... 149 F
- Bible du graphisme .......... 199 F
- Introduction à DBASEII .......... 188 F
- Le grand livre du PCW .......... 179 F

**JEUX** C/D

- 3D Clock Chess 8256 .......... 150 F
- Bridge Player 8256 .......... 220 F
- Bat Man 8256 .......... 190 F
- Bruce Lee (C/D) .......... 89-149 F
- Bad Max (C) .......... 129 F
- 3D Voice Chess (C/D) .......... 129-149 F
- Match Point (C/D) .......... 99-185 F
- Scrabble (C/D) .......... 195-249 F
- 3D Grand Prix (C/D) .......... 99-149 F
- Sapiens (C/D) .......... 139-180 F
- Maracaibo (C/D) .......... 139-180 F
- Bactron (C/D) .......... 139-180 F
- M.G.T. (C/D) .......... 139-180 F
- Le Pacte (D) .......... 220 F
- Grand Prix 500 CC (C/D) .......... 149-195 F
- Green Beret (C/D) .......... 89-149 F
- Thomahawks (C/D) .......... 89-139 F
- Winter Games (C/D) .......... 89-139 F
- Pack Jeux Fil (C/D) .......... 145-195 F
- Infiltrator (C/D) .......... 99-149 F
- Blue War .......... 129 F
- Bob Winner .......... 195 F
- Fer et flammes .......... 290 F
- Top Gun .......... 99-149 F
- Gauntlet .......... 99-149 F
- Silent Service .......... 99-149 F
- Scooby Doo .......... 99-149 F
- Trivial Poursuite CPC/PCW .......... 249-290 F

**PRIX CLUB — 10 %. Nous consulter.**

DISQUETTES AMSOFT 3". LES 10 : 249 F - OFFRE LIMITEE.

**VIDEOSHOP** — **l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

---

**BON DE COMMANDE** à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

**PORT 15 F LOCICIELS**
**PORT 100 F MATERIEL**

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Code Postal ____________ Ville ____________

Téléphone ____________________

☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

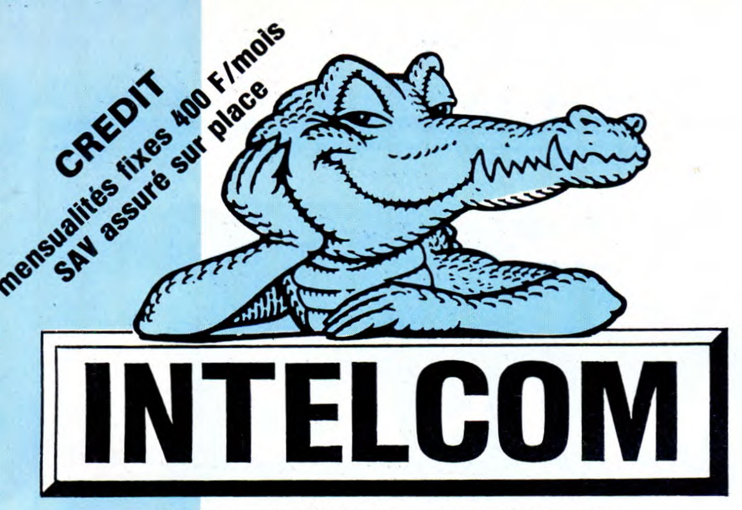
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

| DÉSIGNATION | PRIX TTC |
|---|---|
| | |
| Montant total TTC | |

☐ *Je choisis la formule de règlement :* ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

AMS 21




# INTELCOM

47, rue de Richelieu, 75001 PARIS
Tél. : 42.96.93.95

# LA DIVISION PROFESSIONNELLE DE VIDEOSHOP

*1/2 journée de formation gratuite (sur place ou par correspondance) Leasing-Maintenance assurée.*

**EXCEPTIONNEL !!!**
**IMPRIMANTE CITIZEN 120 D**
**1950 TTC**

## AMSTRAD compatible PC 1512




PROMOTION SPECIALE PC 1512 + MALETTE PRACTI

## MATERIEL :

- PC 1512 SD Monochrome........ 4997 HT (5926,44 TTC)
- PC 1512 SD Couleur............. 6890 HT (8171,54 TTC)
- PC 1512 DD Monochrome........ 6290 HT (7460,00 TTC)
- PC 1512 DD Couleur............. 8190 HT (9713,34 TTC)
- PC 1512 HD 20 Méga Monochrome..................... 9990 HT (11848,14 TTC)
- PC 1512 20 Méga Couleur...... 11890 HT (14011,34 TTC)

## PERIPHERIQUES

- Imprimante DMP3000............ 2290
- Imprimante Fugi (132 Colonnes)... 4990
- Imprimante DMP4000 (132 Colonnes).................... 3990
- Disque dur 20 Méga Tandom...... 5990
- Cartes Kortex.................. 3990
- Imprimante Laser............ 26200 HT

## UTILITAIRES :

- EVOLUTION.............. 990
- GEM WRITE.............. 990
- TEXTOMAT.............. 790
- WORD JUNIOR.......... 1150
- WORD STAR............. 890
- CALCOMAT.............. 790
- MULTIPLAN JUNIOR...... 690
- SUPERCALC III........... 890
- COMPTABLITE ALIENOR II............... 1950
- COMPTABLITE LPC...... 1150
- COMPTABLITE MEMSOFT 1990
- COMPTABLITE SAARI.... 1990
- D BSE II PC............... 1150
- DATAMAT................ 790
- FRAMEWORK PREMIER.. 1150
- REFLEX + WORK SHOP.. 1490
- SIDEKICK 350
- YES YOU CAN !!.......... 1150
- QUICK MAILING.......... 790
- FACT - STOCK............ 1990
- GESTION LPC............ 4950
- GEM DRAW............... 990
- GEM GRAPH.............. 990
- GEM WORDCHART....... 990
- PRINT SHOP............. 490
- TELE TUTOR CLAVIER..... 490

## LANGAGES :

- TURBO PASCAL............... 1150
- TURBO PROLOG.............. 1150
- TURBO TUTOR................. 345
- TOOL BOX...................... 690
- QUICK BASIC.................. 990

## JEUX :

- BALANCE OF POWER............ 290
- BLACK CAULDRON.............. 349
- CHESS MASTER 2000........... 490
- ECHEC 3D..................... 199
- FLIGHT SIMULATOR............ 590
- INFILTRATOR.................. 260
- KARATEKA..................... 290
- LES PASSAGERS DU VENT....... 299
- ORBITOR...................... 390
- SILENT SERVICE............... 249
- SOLO FLIGHT.................. 199
- WINTER GAMES................ 229

## BIBLIOGRAPHIE :

- Livre de l'Amstrad PC (Micro application)..................... 99
- Bien débuter (Micro application).... 149
- Livre du Basic II (Micro application)................. 179
- Trucs et Astuces (Micro application)................. 179
- Livre du GW Basic (Micro application)................. 149
- Manuel des références techniques.. 249
- Guide du Basic 2 (Sybex).......... 128
- Guide de Dos + (Sybex).......... 128
- MSDOS - PCDOS (Sybex)......... 248
- MSDOS Approfondi (Sybex)....... 278
- Assembleur 8086 - 8088 (Sybex).... 220

# INTELCOM

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h
47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro : Palais-Royal

**BON DE COMMANDE** à adresser à INTELCOM, 47, rue de Richelieu, 75001 Paris
POUR TOUT REGLEMENT PAR CHEQUE, ECRIRE A L'ORDRE DE **VIDEOSHOP**.

**PORT 15 F LOGICIELS**
**PORT 100 F MATERIEL**

Nom ..........................................
Prénom ..........................................
Adresse ..........................................
Code postal.................... Ville....................
Téléphone ..........................................
☐ Je désire recevoir une documentation sur :................
..........................................
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

AMS 21

☐ Je vous adresse la commande suivante :

| DESIGNATION | PRIX TTC |
|---|---|
| | |
| Montant total TTC | |

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre-remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF).

# MATHEZ VOTRE AMSTRAD

## LES FONCTIONS ARCSINUS ET ARCCOSINUS

**Vous avez pu remarquer que quel que soit l'ordinateur ou sa marque, il n'existe pas de fonctions mathématiques telles que Arcinus et Arccosinus. Il est évident que ces fonctions n'ont pas beaucoup d'utilité et ne sont pas employées dans des classes inférieures à la terminale. Or justement à partir de ce niveau, ces fonctions peuvent devenir importantes (physique, maths, électronique, etc.). Voici donc deux de ces fonctions que nous avons redéfinies en RSX. Attention ce programme tel qu'il est donné, ne fonctionne que sur 464. Adaptez-le vous-même en fournissant les adresses équivalentes données à la fin selon les modèles.**

Le procédé n'est pas sorcier puisque nous pouvons obtenir ces deux fonctions grâce à l'arctangeante. Il suffit pour cela de quelques transformations mathématiques résultants des calculs suivants.

$$\text{Tg (Arccos(x))} = \frac{\sqrt{(1-x^2)}}{x}$$

en composant par Arctangeante on obtient

$$\text{Arccos(x)} = \frac{\text{atn } (\sqrt{(1-\times^2)}}{x}$$

(Attention au signe de ×). Pour obtenir Arcsinus (x) on a

$$\text{Tg (Arcsin (x))} = \frac{x}{\sqrt{(1-x^2)}}$$

en composant par Arctangeante on obtient

$$\text{Arsin } (\times) = \text{Atn}\left(\frac{x}{\sqrt{(1-x^2)}}\right)$$

Commentaires : les deux organigrammes suivants ont été directement adaptés en langage machine. Pour les deux fonctions. × doit être compris entre − 1 inclus et 1 inclus. On a choisi d'indiquer 255 en cas d'erreur. Les calculs sont réalisés en degrés.

Organigrammes : pour l'arccosinus : comme on ne peut pas diviser par 0 et que Arccosinus (0) = 90 on l'affiche directement. Si × est différent de 0, on applique directement la formule (1). Puis on teste le signe de ×. Si × est positif, on affiche directement le résultat. Si par contre il est négatif on ajoute 180 ou on fait résultat = 180 − ABS (a). Pour l'arcsinus on ne peut pas non plus diviser par 0 (obtenu pour les deux × = − 1 et × = 1) on a choisi, d'indiquer directement le résultat ; pour Arcsin (1) = 90 deg et Arcsin ( − 1) = − 90 deg. Pour le reste on applique la formule (2).

Les deux organigrammes permettent d'entrevoir que l'on peut utiliser les mêmes parties de programmes pour les deux. Le sous-programme à l'étiquette ZOU n'est que pour l'arcsinus. Avant de continuer précisons la méthode d'appel de ces routines. Du basic, après avoir assemblé le programme, on fera memory & 8fff : load "nomprog" : call & 9000. Puis pour un calcul on tapera par exemple : b = 0.2 : | arcos, àb : print b. Vous obtiendrez alors la valeur de Arccos (0.2). Cela peut paraître bizarre de prendre b puis de le réafficher. En fait b se voit attribuer par la machine une adresse arbitraire que l'on fournit (sans toutefois la connaître) par le fameux à. Une fois le calcul fini, on fournit au programme l'adresse de b (que l'on a sauvegardé) à la routine chargée de l'affichage : Print. Pour plus de clarté, expliquons le programme en assembleur.

(1) : Le registre IX possède l'adresse du contenu de la variable b. Avec le à on fournit une adresse. Donc le contenu de l'adresse IX + 0, IX + 1 sera l'adresse de la variable b. On charge alors dans HL cette adresse que l'on sauve aussi dans la pile.

(2) : attention aux manipulations de la pile. Il est fort déconseillé de l'utiliser dans un sous-programme parce que justement la machine s'en sert pour mémoriser l'adresse de départ du sous-programme. Donc, lors d'un POP vous risquez d'avoir des surprises, c'est-à-dire une tout autre donnée. C'est la raison pour laquelle on a répété les lignes #901E à #9024 aux adresses #9060 à #9066.

(3) : on charge dans DE la première adresse d'une zone de 5 octets (mem1) qui servira de mémoire de calcul. Puis on met le contenu de b dans mem1. Comme l'on veut conserver le nombre de départ pour le tester, on le sauve également dans mem0. Une fois ce travail fait, on teste le signe de mem1 (#9099) et on revient.

(4) : on sauve le résultat contenu dans A (PUSH AF). Il a été obtenu comme suit : si le contenu de mem1 est négatif, on a l'accumulateur A égal à 255 ; si le contenu de mem1 est nul on a A = 0 ; si le contenu de mem1 est positif A = 1. On restitue ensuite le contenu de la pile dans A (POP AF).

(5) : si mem1 = 0 on va à AFF. AFF qui a la particularité de transcrire 90 (≠ 5a) en flottant et de le mettre dans mem1.

(5 bis) : (call #bd40) convertit un nombre entier (dans HL) en un nombre au format réel 5 octets dont le premier est pointé par le registre DE.

(6) : une fois que 90 est traduit en flottant on va à RESU (c'est la raison pour laquelle on restitue dans l'accumulateur A la réponse au test de la ligne #9099).



(7) : on met dans DE l'adresse de la variable b (que l'on ne connaît toujours pas) qui est dans la pile. On charge dans HL la première adresse de mem1 et on transfert le contenu de mem1 à l'adresse contenu dans DE qui sert de référence à la fonction basic Print. En effet Print va chercher la première adresse d'une zone de 5 octets (pour des nombres réels) dans le registre DE.

(8) : toujours par rapport au test effectué auparavant : si le contenu de mem1 est négatif on forme sa valeur absolue. Puis on met #ff dans la variable système à l'adresse #b8ff qui indique que le calcul est en degré. Ensuite on charge 1 dans l'accumulateur que l'on traduit en réel pour le mettre dans mem3. Ensuite on compare (#bd6a) le contenu de mem1 (×) avec 1 en mem3. L'accumulateur A contient le résultat.

(9) : si la valeur absolue de × est supérieure à 1 le calcul est impossible ; on affiche 255 (sous prog RETO).

(10) : on transcrit deux en flottant puis on élève × au carré (#bd7C) ; on met un signe moins devant × au carré (#BD6D) et on l'ajoute à mem3 – 1 en flottant – (#BD58). On fait la racine carré du tout (#BD79).

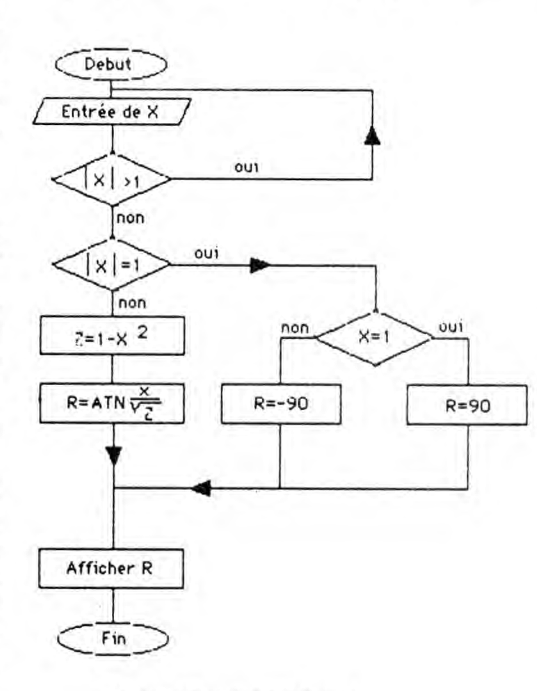
(11) : on divise le tout par × (#BD64) puis on en prend l'arctangeante (#BD91).

(12) : on prend la valeur de départ × ; on teste son signe (#BD70). S'il est négatif (A = #ff), on prend 180 que l'on convertit en flottant et que l'on ajoute au résultat obtenu en (11). ATTENTION : Vous voyez qu'une fois traduit en flottant, on inverse le signe de 180 (#BD6D en ligne #9052). En effet l'opération s'effectue en binaire signé. Il faut donc inverser le signe obtenu après conversion de tout nombre positif dépassant 127. A partir de 128 on a le bit 7 de l'octet à 1 qui signale à l'ordinateur (en opérations signées) que le nombre est négatif. Donc prudence avec la routine #BD40. Une fois l'addition faite on saute à RESU qui affiche le résultat.

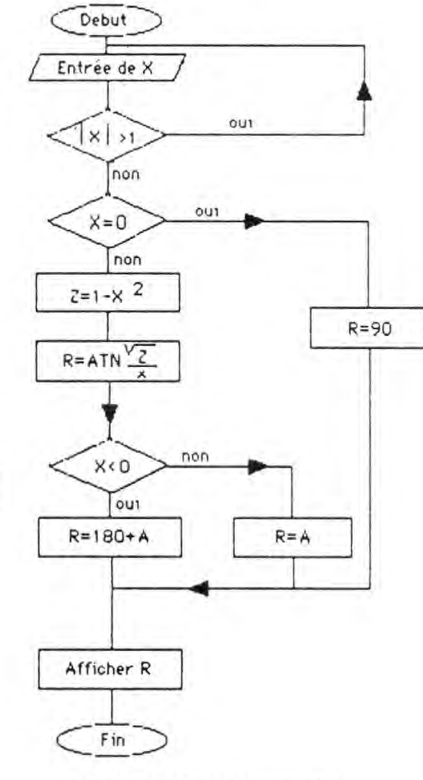
(13) : si × est positif, on affiche directement le résultat obtenu en (11).

(14) : pour ce qui est de l'arcsinus, on se sert à peu près des mêmes sous-programmes selon les besoins de l'organigramme. Le sous-programme ZOU teste la valeur absolue de × puis si × est égal à 1 ou –1 on affichera 90 ou –90 degrés.

*Guillaume PONTICELLI*




ORGANIGRAMME ARCSINUS




ORGANIGRAMME ARCCOSINUS

```
.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

        ORG   #9000
        LD    hl,tampon
        LD    bc,comext
        CALL  #bcd1
        RET
comext  DEFW  table
        JP    acos
        JP    asin
table   DEFM  ARCO
        DEFB  "S"+#80
        DEFM  ARCSI
        DEFB  "N"+#80
        DEFB  #00
acos    LD    h,(ix+1)          ;(1)
        LD    l,(ix+0)
        PUSH  hl                ;(2)
        CALL  bu
        PUSH  af                ;(4)
        CALL  z,aff             ;(5)
        POP   af                ;(4)
        JP    z,resu            ;(6)
        CALL  cont              ;(8)
        JP    z,reto            ;(9)
        CALL  didi              ;(10)
        CALL  #bd64             ;(11)
        CALL  #bd91
        LD    hl,mem0           ;(12)
        CALL  #bd70
        CP    #ff
        JP    nz,resu           ;(13)
        LD    a,#b4             ;(12)
        CALL  cef
        LD    hl,mem2
        CALL  #bd6d
        LD    hl,mem1
        LD    de,mem2
        CALL  #bd58
        JR    resu
asin    LD    h,(ix+1)          ;(14)
        LD    l,(ix+0)
        PUSH  hl
        CALL  bu
        CALL  cont
        JP    z,reto
        CP    0
        JP    z,zou
        CALL  didi
        EX    de,hl
        CALL  #bd64
        CALL  #bd91
        LD    de,mem1
        CALL  trans
        JR    resu
```

```
bu      LD   de,mem1              ;(3)
        CALL trans
        LD   hl,mem1
        LD   de,mem0
        CALL trans
        LD   hl,mem1
        CALL #bd70
        RET
cont    CP   #ff                  ;(8)
        CALL z,abs
        LD   hl,#b8f7
        LD   (hl),#ff
        LD   a,1
        CALL cef
        LD   de,mem3
        LD   hl,mem2
        CALL trans
        LD   hl,mem1
        LD   de,mem3
        CALL #bd6a
        CP   1
        RET
didi    LD   a,2                  ;(10)
        CALL cef
        LD   hl,mem1
        LD   de,mem2
        CALL #bd7c
        CALL #bd6d
        LD   de,mem3
        CALL #bd58
        CALL #bd79
        LD   de,mem0
        RET
resu    POP  de                   ;(7)
        LD   hl,mem1
        CALL trans
        RET
abs     LD   hl,mem1              ;(8)
        CALL #bd6d
        RET
aff     LD   a,#5a
        CALL cef                  ;(5 bis)
        LD   hl,mem2
        LD   de,mem1
        CALL trans
        RET
trans   LD   bc,5
        LDIR
        RET
cef     LD   l,a                  ;(5 bis)
        LD   h,0
        LD   de,mem2
        CALL #bd40
        RET
zou     CALL aff
        LD   hl,mem0
        LD   de,mem3
        CALL #bd6a
        JR   z,resu
        LD   hl,mem1
        CALL #bd6d
        JR   resu
mem0    DEFS 5
mem1    DEFS 5
mem2    DEFS 5
mem3    DEFS 5
tampon  DEFS 4
reto    LD   a,#ff                ;(9)
        CALL cef
        LD   hl,mem2
        CALL #bd6d
        LD   de,mem1
        CALL trans
        JR   resu

Text:26869          End:27891       1022 Bytes
Hmem:36153
```

TABLEAU D'EQUIVALENCE ASSEMBLEUR

| 464 | 664 | 6128 |
|---|---|---|
| #BD64 | #BD64 | #BD88 |
| #BD91 | #BDB2 | #BDB5 |
| #BD70 | #BD91 | #BD94 |
| #BD58 | #BD79 | #BD7C |
| #BD6A | #BD8B | #BD8E |
| #BD7C | #BD9D | #BDA0 |
| #BD6D | #BD8E | #BD91 |
| #BD79 | #BD9A | #BD9D |
| #BD40 | #BD61 | #BD64 |

Au renvoi (*), remplacer par :

```
Pour 664 : LD a,#ff
           Call #BD94
Pour 6128: LD a,#ff
           Call #BD97
```

Corrections du listing 464 pour 664

| Lignes | 464 | 664 |
|---|---|---|
| 150 | 91 (1er) | B2 |
| 160 | 70 | 91 |
| 180 | 6D | 8E |
| 200 | 58 | 79 |
| 250 | 91 | B2 |
| 300 | 70 | 94 |
| 320 | -- | 3E FF CD 94 BD |
| 360 | 6A | 8B |
| 390 | 7C | 9D |
| 400 | 58 | 79 |
| 410 | 79 | 9A |
| 440 | 6D | 8E |
| 490 | 40 | 61 |
| 510 | 6A | 8B |
| 520 | 6D | 8E |
| 590 | 6D | 8E |

**CHARGEUR CPC 464**

```
1  REM version 464                          [917]
2  REM------------                          [998]
10 MEMORY &8FFF                             [207]
20 FOR t=&9000 TO &914D                     [850]
30 READ a$:a=VAL("&"+a$):POKE t,a:         [1935]
NEXT t
40 CALL &9000:END                           [420]
50 DATA 21,37,91,01,0a,90                   [853]
60 DATA cd,d1,bc,c9,12,90                  [1093]
70 DATA c3,1e,90,c3,60,90                  [1142]
80 DATA 41,52,43,4f,d3,41                   [877]
90 DATA 52,43,53,49,ce,00                  [1321]
```



```
100 DATA dd,66,01,dd,6e,00           [806]
110 DATA e5,cd,87,90,f5,cc           [1259]
120 DATA ee,90,f1,ca,df,90           [857]
130 DATA cd,9d,90,ca,3b,91           [1453]
140 DATA cd,c1,90,cd,64,bd           [1012]
150 DATA cd,91,bd,21,23,91           [933]
160 DATA cd,70,bd,fe,ff,c2           [1158]
170 DATA df,90,3e,b4,cd,03           [811]
180 DATA 91,21,2d,91,cd,6d           [604]
190 DATA bd,21,28,91,11,2d           [1025]
200 DATA 91,cd,58,bd,18,7f           [741]
210 DATA dd,66,01,dd,6e,00           [806]
220 DATA e5,cd,87,90,cd,9d           [1198]
230 DATA 90,ca,3b,91,fe,00           [253]
240 DATA ca,0d,91,cd,c1,90           [757]
250 DATA eb,cd,64,bd,cd,91           [1030]
260 DATA bd,11,28,91,cd,fd           [717]
270 DATA 90,18,58,11,28,91           [328]
280 DATA cd,fd,90,21,28,91           [1043]
290 DATA 11,23,91,cd,fd,90           [1025]
300 DATA 21,28,91,cd,70,bd           [596]
310 DATA c9,fe,ff,cc,e7,90           [1263]
320 DATA 21,f7,b8,36,ff,3e           [2062]
330 DATA 01,cd,03,91,11,32           [659]
340 DATA 91,21,2d,91,cd,fd           [1084]
350 DATA 90,21,28,91,11,32           [179]
360 DATA 91,cd,6a,bd,fe,01           [749]
370 DATA c9,3e,02,cd,03,91           [1408]
380 DATA 21,28,91,11,2d,91           [1133]
390 DATA cd,7c,bd,cd,6d,bd           [1195]
400 DATA 11,32,91,cd,58,bd           [1542]
410 DATA cd,79,bd,11,23,91           [826]
420 DATA c9,d1,21,28,91,cd           [890]
430 DATA fd,90,c9,21,28,91           [1322]
440 DATA cd,6d,bd,c9,3e,5a           [1243]
450 DATA cd,03,91,21,2d,91           [1127]
460 DATA 11,28,91,cd,fd,90           [1084]
470 DATA c9,01,05,00,ed,b0           [1208]
480 DATA c9,6f,26,00,11,2d           [1072]
490 DATA 91,cd,40,bd,c9,cd           [847]
500 DATA ee,90,21,23,91,11           [623]
510 DATA 32,91,cd,6a,bd,28           [1463]
520 DATA c4,21,28,91,cd,6d           [973]
530 DATA bd,18,bc,00,00,00           [437]
540 DATA 00,00,00,00,00,00           [705]
550 DATA 00,00,00,00,00,00           [705]
560 DATA 00,00,00,00,00,00           [705]
570 DATA 00,00,00,3e,ff,cd           [645]
580 DATA 03,91,21,2d,91,cd           [1304]
590 DATA 6d,bd,11,28,91,cd           [1667]
600 DATA fd,90,18,91                 [742]
```

**CHARGEUR CPC 6128**

```
10 MEMORY &8FFF                      [207]
20 FOR t=&9000 TO &914D              [850]
30 READ s$:s=VAL("&"+s$):POKE t,s:   [1935]
NEXT t
40 CALL &9000:END                    [420]
50 DATA 21,37,91,01,0a,90            [853]
60 DATA cd,d1,bc,c9,12,90            [1093]
70 DATA c3,1e,90,c3,60,90            [1142]
80 DATA 41,52,43,4f,d3,41            [877]
90 DATA 52,43,53,49,ce,00            [1321]
100 DATA dd,66,01,dd,6e,00           [806]
110 DATA e5,cd,87,90,f5,cc           [1259]
120 DATA ee,90,f1,ca,df,90           [857]
130 DATA cd,9d,90,ca,3b,91           [1453]
140 DATA cd,c1,90,cd,88,bd           [692]
150 DATA cd,b5,bd,21,23,91           [1822]
160 DATA cd,94,bd,fe,ff,c2           [591]
170 DATA df,90,3e,b4,cd,03           [811]
180 DATA 91,21,2d,91,cd,91           [793]
190 DATA bd,21,28,91,11,2d           [1025]
200 DATA 91,cd,7c,bd,18,7f           [723]
210 DATA dd,66,01,dd,6e,00           [806]
220 DATA e5,cd,87,90,cd,9d           [1198]
230 DATA 90,ca,3b,91,fe,00           [253]
240 DATA ca,0d,91,cd,c1,90           [757]
250 DATA eb,cd,88,bd,cd,b5           [970]
260 DATA bd,11,28,91,cd,fd           [717]
270 DATA 90,18,58,11,28,91           [328]
280 DATA cd,fd,90,21,28,91           [1043]
290 DATA 11,23,91,cd,fd,90           [1025]
300 DATA 21,28,91,cd,94,bd           [663]
310 DATA c9,fe,ff,cc,e7,90           [1263]
320 DATA 3e,ff,cd,97,bd,3e           [810]
330 DATA 01,cd,03,91,11,32           [659]
340 DATA 91,21,2d,91,cd,fd           [1084]
350 DATA 90,21,28,91,11,32           [179]
360 DATA 91,cd,8e,bd,fe,01           [1405]
370 DATA c9,3e,02,cd,03,91           [1408]
380 DATA 21,28,91,11,2d,91           [1133]
390 DATA cd,a0,bd,cd,91,bd           [1315]
400 DATA 11,32,91,cd,7c,bd           [1325]
410 DATA cd,9d,bd,11,23,91           [938]
420 DATA c9,d1,21,28,91,cd           [890]
430 DATA fd,90,c9,21,28,91           [1322]
440 DATA cd,91,bd,c9,3e,5a           [322]
450 DATA cd,03,91,21,2d,91           [1127]
460 DATA 11,28,91,cd,fd,90           [1084]
470 DATA c9,01,05,00,ed,b0           [1208]
480 DATA c9,6f,26,00,11,2d           [1072]
490 DATA 91,cd,64,bd,c9,cd           [939]
500 DATA ee,90,21,23,91,11           [623]
510 DATA 32,91,cd,8e,bd,28           [1724]
520 DATA c4,21,28,91,cd,91           [938]
530 DATA bd,18,bc,00,00,00           [437]
540 DATA 00,00,00,00,00,00           [705]
550 DATA 00,00,00,00,00,00           [705]
560 DATA 00,00,00,00,00,00           [705]
570 DATA 00,00,00,3e,ff,cd           [645]
580 DATA 03,91,21,2d,91,cd           [1304]
590 DATA 91,bd,11,28,91,cd           [907]
600 DATA fd,90,18,91                 [742]
```



# UN SÉQUENCEUR DANS VOTRE ORDINATEUR

**Il y a deux mois, je vous avais proposé de réaliser un synthétiseur avec votre micro-ordinateur. Espérant que vous avez su en tirer le maximum de sons, je vous propose cette fois-ci de le compléter en lui ajoutant un séquenceur. Grâce à celui-ci, vous pourrez enregistrer une séquence sur trois voix pour votre accompagnement et chanter ou jouer d'un autre instrument lors de la restitution de votre enregistrement.**

Ce programme ressemble de très près à une gestion de fichier. Dans un premier temps, on entre les sons. On peut ensuite écouter chaque voix séparément ou les trois en même temps. On peut enfin sauvegarder ou charger une séquence sur disquette ou cassette selon votre configuration. Mais avant d'attaquer le plat de résistance, nous allons commencer par apporter quelques modifications sur le programme AMSYNTH (Ams. Mag. n°16) afin de le rendre compatible avec la suite du programme. Tout d'abord le dimensionnement. A vrai dire, le nombre de variables n'est pas énorme. Seuls la période et la durée de la note vont être mémorisés. On va donc changer la ligne 60 :

60 DIM note$(13), touche$(13), locanote(13), locatouche(13), per(300,3), tempo(300,3)

Nous allons faire un ajout à la ligne 200 afin de mettre le séquenceur dans le menu :

200 LOCATE 8,20 : PRINT "T = ecran de travail" : LOCATE 8,21 : PRINT "A = ecran d'aide" : LOCATE 8,22 : PRINT "S - sequenceur" : LOCATE 12,24 : PRINT "Choisissez votre option"

Nous allons maitenant ajouter la ligne 235 afin d'aiguiller le programme vers le séquenceur.

235 if inkey(60) = 0 then 3000

Afin de faciliter l'entrée des notes, nous allons par la suite utiliser la fenêtre donnant la correspondance entre les notes et les touches du clavier. Il va donc falloir ajouter un "return" conditionnel afin de savoir si le programme doit continuer en synthétiseur ou retourner en séquenceur.

415 IF seq = 0 THEN 420 ELSE RETURN

Le même problème va se poser à un autre endroit du programme que nous verrons par la suite. En attendant entrez la ligne 990 :

990 IF seq = 1 THEN RETURN : RELEASE 7

Après relecture, je me suis aperçu qu'une fausse note s'était glissée à la ligne 2000. Après avoir accepté mes plates excuses entrez donc en 2000 no = 676 à la place de no = 376. Trois lignes sont encore à ajouter dans l'ancien programme. La première fixe la valeur de la période d'une note pendant un silence, la seconde ligne permet de retourner vers le séquenceur s'il est utilisé et enfin la troisième sert à aller vers le séquenceur à l'aide de la touche copy, lorsque l'on est en synthétiseur :

2186 if inkey (47) = 0 then no = 0 : gosub 990
2187 if seq = 1 then return
1755 if inkey (9) = 0 then 3000

Voici donc terminées les modifications et ajouts à faire sur le programme d'origine. Nous allons donc enfin passer aux choses sérieuses avec le début du séquenceur.

Celui-ci commence à 3000 afin de pouvoir être ajouté directement derrière AMSYNTH. La totalité du programme fera alors 19 KO ce qui laisse encore de la marge pour d'éventuels ajouts. Tout d'abord, afin d'éviter tout problème, repassons la vitesse de balayage du clavier à une vitesse normale. C'est ce qui est fait à la ligne 3030.

Vient ensuite le traditionnel menu où vous sont offerts l'enregistrement, l'audition, le chargement et enfin la sauvegarde d'une séquence sans oublier le retour vers le synthétiseur. Je passe rapidement sur ces lignes qui ne présentent aucunes difficultés.

Nous voici maintenant dans la partie du programme permettant d'enregistrer une séquence. Au début, je définis des fenêtres qui vont me permettre de séparer l'écran pour les instructions, le clavier et les trois canaux. Je vais ensuite chercher le clavier dans le programme de base à la ligne 320. A ce moment là, vient un choix très important avec le choix du tempo. Il suffit d'entrer la valeur de la noire, valeur annotée sur la majorité des partitions. Viennent quelques instructions qui vous seront très utiles pour la bonne marche de l'enregistrement. En 3320 le programme demande de choisir le canal sur lequel on veut travailler. L'ordre est absolument indifférent et rien n'empêche de commencer par le canal 3 pour aller ensuite au 1 et finir par le 2. En 3360 j'indique à l'écran quel est le canal sur lequel on travaille ce qui est surtout utile en cas de changement pour être sûr que le micro a bien suivi les ordres. Faisant tourner trois compteurs parallèlement pour les trois canaux, j'indique en 3370-80-90 quel est le compteur qui doit se mettre en route. Vient ensuite la saisie de la note sur le clavier puis la recherche de sa période dans le synthétiseur. En effet, plûtot que de stocker une grandeur alphanumérique et d'en faire la conversion avant chaque audition, je trouve préférable de traduire tout de suite la valeur en sa réelle valeur de période. Arrivé ici, le travail de la période est presque terminé. Néanmoins, pour plus de clareté, il est préférable de lire à l'écran la valeur de la note que l'on vient d'entrer. Je vais donc chercher dans un tableau situé en 4410 la correspondance entre la période et le nom de la note. Cette fois-ci, tout le travail de la période est fait et il ne me reste plus qu'à saisir la durée de la note. La saisie se fait de la même manière avec les touches du bas du clavier :

z = ronde
x = blanche
ç = noire
v = croche
b = double croche
n = triple croche
m = triolet
shift z = ronde pointée
shift x = blanche pointée
shift c = noire pointée
shift v = croche pointée

Une fois la touche enregistrée, le programme va en 4270 pour calculer la durée de la note selon la valeur de la noire. Ici même démarche que pour la période. Je transforme tout de suite la durée et mémorise cette valeur. Afin de simplifier l'emploi de ce séquenceur, je ne peux que trop vous conseiller d'utiliser des petites étiquettes auto-collantes pour les touches. Cela vous évitera des instants de réflexions inutiles et douloureux.

Avant d'en finir avec la saisie des notes un mot sur les silences. Ceux-ci sont obtenus avec la barre espace suivi de leur valeur temporelle. Pour changer de canal, frappez la touche ENTER du pavé numérique puis le numéro du nouveau canal. Lorsque la saisie est finie, frappez la grosse touche ENTER pour revenir au menu.

Votre œuvre est achevée et vous voulez l'écouter, allez donc en 3570 et choisissez à nouveau la carte. Dans le cas d'une écoute monodique, je commence par établir des correspondances entre le numéro du canal et son numéro réel. Rappelez-vous que les trois canaux sont 1, 2, 4 et que canal 3 = canal 1 + canal 2. Donc pas de confusion ici car je veux vraiment trois canaux indépendants. A ce stade, soit je choisis l'écoute de la totalité du morceau sur la voix choisie. Dans ce cas, pas de problème. Une petite boucle et le tour est joué ; soit je choisis l'option note à note. Cela se complique mais me permet de suivre plus attentivement ce que je viens de rentrer pour éventuellement le modifier. Dans le cas d'une modification, tapez M, puis la nouvelle note de la même manière que dans la saisie, puis S pour passer à la note suivante. Si une note a été entrée deux fois à la place d'une, tapez E pour effacer l'intruse. Lorsque tout vous semble parfait tapez R pour revenir au menu et éventuellement écouter les trois voix ensembles. Enfin, pour terminer nous arrivons aux

modules de sauvegarde et de chargement. Dans les deux cas, rien de très difficile. Juste un petit inventaire des variables que je dois absolument sauvegarder et le tour est joué. Bien que je ne l'ai pas fait ici, vous pourriez étendre la sauvegarde aux sons qui pourront être spécifiques à une musique donnée. En effet n'oubliez pas que les sons joués sont les sons du programme de synthèse de son.

PS : Pour terminer je voudrais justement revenir sur ce programme de synthèse. Il semble que plusieurs personnes aient eu des problèmes. Alors plûtot que de téléphoner à la rédaction d'Amstrad Magazine où je ne suis jamais, écrivez-moi au journal en m'exposant vos problèmes et vos éventuelles suggestions pour de futurs articles et programmes. A vos claviers donc pour la saisie de cette deuxième partie qui, je peux vous le jurer, tout comme la première fonctionne.

*Dominique Gourdier*

```
3000 '********** sequenceur **********
3010 seq=1
3020 seq$="S E Q U E N C E U R"
3030 SPEED KEY 20,3
3040 n=1:a=1:b=1:d=1
3050 l=LEN (seq$):ll=(40-l)/2
3060 MODE 1: LOCATE ll,5:PRINT inv$+seq$+inv$
3070 LOCATE 5,10 :PRINT" 1 - enregistrement d'une sequence"
3080 LOCATE 5,12 :PRINT" 2 - audition d'une sequence"
3090 LOCATE 5,14 :PRINT" 3 - chargement d'une sequence"
3100 LOCATE 5,16 :PRINT" 4 - sauvegarde d'une sequence"
3110 LOCATE 5,18 :PRINT" 5 - retour au synthetiseur"
3120 LOCATE 5,24 :PRINT" Entrez votre choix"
3130 a$= INKEY$:IF a$="" THEN 3130
3140 IF a$="1" THEN 3200
3150 IF a$="2" THEN 3560
3160 IF a$="3" THEN 4090
3170 IF a$="4" THEN 4180"
3180 IF a$="5" THEN  seq=0:GOTO 250
3190 GOTO 3130
3200 '*************** enregistrement d'une sequence **********************
3210 MODE 2
3220 WINDOW #1,1,80,1,4:WINDOW #7,1,80,21,25:WINDOW #2,1,80,5,20
3230 WINDOW #4,1,27,6,20:WINDOW #5,28,54,6,20:WINDOW #6,55,80,6,20
3240 CLS:GOSUB 320
3250 INPUT #1,"Entrez la valeur de la noire ";valnoire:CLS #1
3260 LOCATE #1,3,1:PRINT#1,"Entrez la note puis sa valeur"
3270 LOCATE #1,3,2:PRINT#1,"Pour les silences;tapez barre espace puis sa valeur"
3280 LOCATE #1,3,3:PRINT#1," ENTER pour sortir"
3290 :LOCATE #2,1,1:PRINT#2, STRING$(80,"_"):LOCATE #2,1,15:PRINT#2, STRING$(80,
"_")
3300 FOR i=1 TO 14:LOCATE #5,1,i:PRINT#5,"*":LOCATE #5,26,i:PRINT#5,"*":NEXT
3310 FOR i=1 TO 3:LOCATE #3+i,8,2:PRINT#3+i,"CANAL ";i:NEXT
3320 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3320
3330 IF INKEY(13)=0 THEN c=1
3340 IF INKEY(14)=0 THEN c=2
3350 IF INKEY(5)=0 THEN c=3
3360 w=c+3:LOCATE #w,2,3:PRINT#w,"canal en travail"
3370 IF c=1 THEN n=a
3380 IF c=2 THEN n=b
3390 IF c=3 THEN n=d
3400 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3400
3410 LOCATE #w,5,5:PRINT#w,STRING$(8,CHR$(32))
3420 GOSUB 1800
3430 IF INKEY(18)=0 THEN 3060
3440 IF INKEY(6)=0 THEN LOCATE #w,2,3:PRINT#w,STRING$(20,CHR$(32)):GOTO 3320
3450 per(n,c)=no
3460 GOSUB 4410
3470 a$= INKEY$:IF a$="" THEN 3470
3480 GOSUB 4270
3490 SOUND c,per(n,c),tempo(n,c)
3500 IF modif =1 THEN RETURN
3510 LOCATE #w,3,13:PRINT#w,"RESTE ";300-n;" NOTES"
3520 IF c=1 THEN a=n
```



```
3530 IF c=2 THEN b=n
3540 IF c=3 THEN d=n
3550 n=n+1:GOTO 3400
3560 '****************** audition d'une sequence ********************************
3570 MODE 1
3580 LOCATE 5,10:PRINT"1 - Audition du canal 1"
3590 LOCATE 5,12:PRINT"2 - Audition du canal 2"
3600 LOCATE 5,14:PRINT"3 - Audition du canal 3"
3610 LOCATE 5,16:PRINT"4 - Audition des 3 canaux"
3620 LOCATE 5,18:PRINT"5 - Retour au menu"
3630 LOCATE 5,20:PRINT"Entrez votre choix (1,2,3,4,5)"
3640 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3640
3650 q=VAL(a$):canal=q:IF canal=3 THEN canal=4
3660 IF q=4 THEN 3920
3670 IF q=5 THEN 3060
3680 CLS:LOCATE 5,10:PRINT"1 - Audition normale"
3690 LOCATE 5,12:PRINT"2 - Audition note / note"
3700 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3700
3710 r=VAL(a$):ON r GOTO 3720,3750
3720 FOR i=1 TO a:SOUND canal,per(i,q),tempo(i,q),v(q),q,q,b(q)
3730 NEXT
3740 GOTO 3560
3750 MODE 2
3760 LOCATE 3,3:PRINT"S = note suivante  -  M = modification  -  R = retour  -
E = effacement"
3770 WINDOW #7,1,80,21,25:GOSUB 320
3780 IF q=1 THEN mx=a:IF q=2 THEN mx=b:IF q=3 THEN mx=d
3790 i=1
3800 SOUND canal,per(i,q),tempo(i,q),v(q),q,q,b(q)
3810 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3810
3820 IF INKEY(60)= 0 THEN i=i+1:IF i>mx THEN 3560 ELSE GOTO 3800
3830 IF INKEY(50)=0 THEN 3560
3840 IF INKEY(38)=0 THEN 3870
3850 IF INKEY(58)=0 THEN FOR j=i TO mx:per(j,q)=per(j+1,q):tempo(j,q)=tempo(j+1,
q):NEXT:mx=mx-1:GOTO 3800
3860 FOR j=mx TO i:per(j+1,q)=per(j,q):tempo(j+1,q)=tempo(j,q):NEXT
3870 LOCATE 5,7:PRINT"entrer la nouvelle note ";
3880 modif=1: c=q:n=i:LOCATE 32,5:GOSUB 3400
3890 LOCATE 5,7:PRINT STRING$(40,CHR$(32))
3900 i=i+1:
3910 GOTO 3810
3920 RELEASE 7:x=0:y=0:z=0
3930 ON SQ(1) GOSUB 3970
3940 ON SQ(2) GOSUB 4010
3950 ON SQ(4) GOSUB 4050
3960 GOTO 3560
3970 x=x+1:IF x>a THEN RETURN
3980 SOUND 1,per(x,1),tempo(x,1),v(1),1,1,b(1)
3990 ON SQ(1) GOSUB 3970
4000 RETURN
4010 y=y+1:IF y>b THEN RETURN
4020 SOUND 2,per(y,2),tempo(y,2),v(2),2,2,b(2)
4030 ON SQ(2) GOSUB 4010
4040 RETURN
4050 z=z+1:IF z>d THEN RETURN
4060 SOUND 4,per(z,3),tempo(z,3),v(3),3,3,b(3)
4070 ON SQ(4) GOSUB 4050
4080 RETURN
4090 '****************** chargement d'une sequence ********************************
4100 CLS:LOCATE 5,5:INPUT"Nom du morceau a charger ";n$
4110 OPENIN n$
```



```
4120 INPUT #9,a,b,d
4130 FOR i=1 TO a:INPUT #9,per(i,1),tempo(i,1):NEXT
4140 FOR i=1 TO b:INPUT #9,per(i,2),tempo(i,2):NEXT
4150 FOR i=1 TO d:INPUT #9,per(i,3),tempo(i,3):NEXT
4160 CLOSEIN
4170 GOTO 3060
4180 '****************** sauvegarde d'une sequence ******************************
4190 CLS:LOCATE 5,5:INPUT "Nom du morceau a sauvegarder ";n$
4200 OPENOUT n$
4210 PRINT#9,a,b,d
4220 FOR i=1 TO a:PRINT#9,per(i,1),tempo(i,1):NEXT
4230 FOR i=1 TO b:PRINT#9,per(i,2),tempo(i,2):NEXT
4240 FOR i=1 TO d:PRINT#9,per(i,3),tempo(i,3):NEXT
4250 CLOSEOUT
4260 GOTO 3060
4270 ' ************* definition de la valeur de la note **********************
4280 noire = 6000/valnoire
4290 IF INKEY(71)=0 THEN tempo(n,c)=noire *4:PRINT#w,"R"
4300 IF INKEY(63)=0 THEN tempo(n,c)=noire *2:PRINT#w,"B"
4310 IF INKEY(62)=0 THEN tempo(n,c)=noire:PRINT#w,"N"
4320 IF INKEY(55)=0 THEN tempo(n,c)=noire /2:PRINT#w,"C"
4330 IF INKEY(54)=0 THEN tempo(n,c)=noire /4:PRINT#w,"DC"
4340 IF INKEY(46)=0 THEN tempo(n,c)=noire /8:PRINT#w,"TC"
4350 IF INKEY(71)=32 THEN tempo(n,c)=noire *6:PRINT#w,"RP"
4360 IF INKEY(63)=32 THEN tempo(n,c)=noire *3:PRINT#w,"BP"
4370 IF INKEY(62)=32 THEN tempo(n,c)=noire *1.5:PRINT#w,"NP"
4380 IF INKEY(55)=32 THEN tempo(n,c)=noire *0.75:PRINT#w,"CP"
4390 IF INKEY(38)=0 THEN tempo(n,c)=noire /3:PRINT#w,"TR"
4400 RETURN
4410 ' *************** corellation periode / nom de la note *****************
4420 IF per(n,c)=478 OR per(n,c)=239 OR per(n,c)=956 OR per(n,c)=119 THEN LOCATE
 #w,5,5:PRINT#w,"DO ,";
4430 IF per(n,c)=451 OR per(n,c)=225 OR per(n,c)=902 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"DO# ,";
4440 IF per(n,c)=426 OR per(n,c)=213 OR per(n;c)=851 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"RE ,";
4450 IF per(n,c)=402 OR per(n,c)=201 OR per(n,c)=804 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"RE# ,";
4460 IF per(n,c)=379 OR per(n,c)=190 OR per(n,c)=758 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"MI ,";
4470 IF per(n,c)=358 OR per(n,c)=179 OR per(n,c)=716 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"FA ,";
4480 IF per(n,c)=338 OR per(n,c)=169 OR per(n,c)=676 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"FA# ,";
4490 IF per(n,c)=319 OR per(n,c)=159 OR per(n,c)=638 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"SOL ,";
4500 IF per(n,c)=301 OR per(n,c)=150 OR per(n,c)=602 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"SOL# ,";
4510 IF per(n,c)=284 OR per(n,c)=142 OR per(n,c)=568 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"LA ,";
4520 IF per(n,c)=268 OR per(n,c)=134 OR per(n,c)=526 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"LA# ,";
4530 IF per(n,c)=253 OR per(n,c)=127 OR per(n,c)=506 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"SI ,";
4540 IF per(n,c)=0 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,"SIL ,";
4550 RETURN
4560 x=1
4570 SOUND 1,per(x,1),tempo(x,1)
4580 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 4580
4590 IF INKEY(60)=0 THEN x=x+1
4600 GOTO 4570
```




# AMSTRAD CASSETTES

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## PROMOTION SPECIALE

**ENSEMBLE LES LAUREATS** NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **145 F**
+ GREEN BERET

**HIT PACK 2**
+ 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD **95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

**ALBUM GREMLIN**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

**HIT PACK 1**
+ COMMANDO
+ BOMBJACK **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

**LORICIEL HIT 1**
+ RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **149 F**
+ 3D FIGHT

**LORICIEL HIT 2**
+ FOOT
+ TENNIS **149 F**
+ 5e AXE

**LORICIEL HIT 3**
+ TONY TRUAND
+ AIGLE D'OR **149 F**
+ EMPIRE

**MELBOURNE** NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **95 F**
+ STARION
+ RED HAWK

**KONAMIS GREATEST HITS** NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

**THEY SOLD A MILLION N°3** NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **95 F**
+ FIGHTER PILOT

**AMSTRAD-GOLD HITS** NF
+ RAID
+ ALIEN 8 **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

**ALBUM FIL** NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT **139 F**
+ V!... VISITEURS

**AMSTRAD ACADEMY** NF
+ BRUCE LEE
+ ZORRO **95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

**THEY SOLD A MILLION N°2** NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **95 F**
+ MATCH DAY (Foot)

**THEY SOLD A MILLION N°1** NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

## NOUVEAUTES!*

| | |
|---|---|
| ARCHONOID NF | 89 F |
| ASPHALT NF | 115 F |
| AU REVOIR MONTY NF | 98 F |
| Aventures JACK BURTON NF | 95 F |
| BLACK MAGIC NF | 89 F |
| BUBBLER NF | 89 F |
| CRYSTAL CASTLE NF | 95 F |
| DESPOTIK DESIGN NF | 120 F |
| DRAGON'S LAIR 2 NF | 89 F |
| FIST 2 NF | 95 F |
| HEAD OVER HEALS NF | 89 F |
| HOWARD THE DUCK NF | 95 F |
| IMPOSSABALL NF | 89 F |
| KAYLETH NF | 89 F |
| KRAKOUT NF | 89 F |
| MANHATTAN NF | 125 F |
| MASTERS OF UNIVERSE NF | 95 F |
| PAPER BOY NF | 89 F |
| PSI15 TRADING CPY NF | 95 F |
| QUESTPROBE NF | 95 F |
| RANA RAMA NF | 89 F |
| SABOTEUR 2 NF | 95 F |
| SAIGON NF | 95 F |
| SAMOURAI TRILOGY NF | 89 F |
| SHAOLIN' ROAD NF | 99 F |
| SARACEN NF | 89 F |
| SCALEXTRIC NF | 119 F |
| SHORT CIRCUIT NF | 89 F |
| SIGMA 7 NF | 95 F |
| STAR RAIDER NF | 95 F |
| TENTH FRAME NF | 89 F |
| TEMPLE OF TERROR NF | 95 F |
| TEMPLIERS D'ORVEN NF | 169 F |
| THE SENTINEL NF | 89 F |
| TRIVIAL PURSUIT NF | 175 F |
| TT RACER NF | 89 F |
| UCHI MATA JUDO NF | 89 F |
| WORLD GAMES NF | 95 F |
| ZOX 2099 NF | 125 F |

## PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
YE AR KUNG FU
AIGLE DOR
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| ACE OF AGES NF | 89 F |
| ACROJET NF | 89 F |
| AMERICA'S CUP NF | 89 F |
| ANTIRIAD NF | 79 F |
| ATHLETES NF | 135 F |
| AVENGER NF | 95 F |
| BILLY LA BANLIEUE NF | 125 F |
| BOMBJACK 2 NF | 89 F |
| 3D GRAND PRIX NF | 89 F |
| BREAKTHRU NF | 89 F |
| CAULDRON 2 NF | 79 F |
| COBRA NF | 85 F |
| CRAFTON ET XUNK NF | 110 F |
| DESERT FOX NF | 89 F |

## HIT PARADE

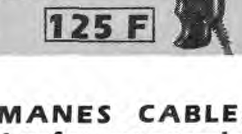
| | |
|---|---|
| DONKEY KONG NF | 89 F |
| ELEVATOR ACTION NF | 89 F |
| EXPRESS RAIDER NF | 95 F |
| HMS COBRA NF | 259 F |
| GAUNTLET NF | 95 F |
| GRAND PRIX 500 CC NF | 139 F |
| GHOST N GOBBELINS NF | 85 F |
| IKARI WARRIOR NF | 85 F |
| IMPOSSIBLE MISSION NF | 89 F |
| INFILTRATOR NF | 95 F |
| KNIGHT RIDER NF | 85 F |
| KONAMI'S GOLF NF | 89 F |
| Les Pyramides d'Arlantis NF | 139 F |
| LEADERBOARD (GOLF) NF | 89 F |
| LEGEND OF KAGE NF | 85 F |
| M'ENFIN NF | 135 F |
| MEURTRES EN SERIES NF | 259 F |
| MIAMI VICE NF | 85 F |
| MONOPOLY FR | 175 F |
| REVOLUTION NF | 89 F |
| SAPIENS NF | 125 F |
| SCRABBLE FR NF | 175 F |
| SILENT SERVICE NF | 89 F |
| STREET HAWK NF | 85 F |
| STRYFE NF | 135 F |
| SUPER CYCLE NF | 89 F |
| SPACE HARRIER NF | 89 F |
| TERRA CRESTA NF | 85 F |
| THAI BOXING NF | 85 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 89 F |
| THE GOONIES NF | 99 F |
| TOP GUN NF | 85 F |
| WINTER GAMES NF | 95 F |
| XEVIOUS NF | 89 F |
| YE AR KUNG FU 2 NF | 89 F |

| | |
|---|---|
| AFFAIRE SYDNEY NF | 145 F |
| ASTERIX NF | 95 F |
| BACTRON NF | 125 F |
| BATAILLE d'Angleterre NF | 110 F |
| BATAILLE pour Midway NF | 110 F |
| BAT MAN NF | 85 F |
| BIGGLES NF | 95 F |
| CAULDRON NF | 79 F |
| CONTAMINATION NF | 110 F |
| DANDY NF | 95 F |
| DEEPER DUNGEONS NF | 95 F |
| DOSSIER BOERHAAVE NF | 145 F |
| ELECTRAGLIDE NF | 89 F |
| FIRELORD NF | 89 F |
| GALVAN NF | 85 F |
| GESTE D'ARTILLAC NF | 245 F |
| GREEN BERET NF | 85 F |
| HIGHLANDER NF | 85 F |
| HERITAGE II NF | 145 F |
| INTERNATL KARATE NF | 95 F |
| JAIBREAK NF | 85 F |
| KNIGHT GAMES NF | 85 F |
| KUNG FU MASTER NF | 89 F |
| L'HERITAGE NF | 169 F |
| LIGHT FORCE NF | 89 F |
| MACADAM BUMPER NF | 120 F |
| MANDRAGORE NF | 195 F |
| MARACAIBO NF | 125 F |
| 1001 BC NF | 120 F |
| MGT NF | 129 F |
| MISSION ELEVATOR NF | 89 F |
| MOVIE NF | 89 F |
| NEXUS NF | 95 F |
| OMEGA planète invisible NF | 249 F |
| PACIFIC NF | 110 F |
| PING PONG NF | 79 F |
| RODEO NF | 149 F |
| SKYFOX NF | 95 F |
| SORCERY NF | 89 F |
| SPY TREK NF | 35 F |
| STRIKE FORCE HARRIER NF | 95 F |
| TARZAN NF | 89 F |
| THANATOS NF | 89 F |
| THEATRE EUROPE NF | 110 F |
| THE WAY OF THE TIGER NF | 95 F |
| TOBROUCK NF | 119 F |
| TOMAHAWK NF | 95 F |
| ZORRO NF | 95 F |
| V!! NF | 89 F |

## SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mecanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale



**125 F**

## OFFRE SPECIALE MANETTE SPEED KNIG 149 F

## NOUVEAU A PARIS

**LA REGLE A CALCUL**
65/67 Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

**PRINTEMPS HAUSSMANN**
64, bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

**LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA**

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615




*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

# AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

## INCROYABLE!

**HIT PACK 2** — 145 F
+ 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY 2
+ FIGHTING WARRIOR

**MELBOURNE** NF — 145 F
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE
+ STARION
+ LANCELOT

**ALBUM GREMLIN** — 145 F
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

**HIT PACK 1** NF — 145 F
+ COMMANDO
+ BOMJACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

**LORICIEL HIT 1** — 179 F
+ RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER
+ 3D FIGHT

**LORICIEL HIT 2** — 179 F
+ FOOT
+ TENNIS
+ 5e AXE

**LORICIEL HIT 3** — 179 F
+ TONY TRUAND
+ AIGLE D'OR
+ EMPIRE

**KONAMIS GREATEST HITS** NF — 145 F
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

**THEY SOLD A MILLION N°3** NF — 145 F
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

**AMSTRAD-GOLD HITS** NF — 145 F
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

**ALBUM FIL** NF — 195 F
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS
+ GUNFRIGHT

**THEY SOLD A MILLION N°2** NF — 145 F
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

**THEY SOLD A MILLION N°1** NF — 145 F
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

## NOUVEAUTES !*

| | |
|---|---|
| ARCHONOID NF | 145 F |
| AU REVOIR MONTY NF | 145 F |
| 1001 BC NF | 165 F |
| Aventures JACK BURTON NF | 145 F |
| BLACK MAGIC NF | 145 F |
| CRYSTAL CASTLE NF | 145 F |
| DEEPER DUNGEONS NF | 145 F |
| DESPOTIK DESIGN NF | 175 F |
| DRAGON' LAIR 2 NF | 145 F |
| FIST 2 NF | 145 F |
| HEAD OVER HEALS NF | 145 F |
| HOWARD THE DUCK NF | 145 F |
| IMPOSSABALL NF | 145 F |
| KAYLETH NF | 139 F |
| KRAKOUT NF | 145 F |
| LEADER BOARD NF | 139 F |
| LE PASSAGER DU TEMPS NF | 195 F |
| LE PACTE NF | 199 F |
| MANHATTAN 95 NF | 149 F |
| MASQUE NF | 179 F |
| MASTERS OF UNIVERSE NF | 145 F |
| PAPER BOY NF | 135 F |
| RANA RAMA NF | 145 F |
| SABOTEUR 2 NF | 145 F |
| SAIGON NF | 145 F |
| SAMOURAI TRILOGY NF | 145 F |
| SARACEN NF | 145 F |
| SCOTT WINDER NF | 225 F |
| SHAOLIN'S ROAD NF | 165 F |
| SHORT CIRCUIT NF | 145 F |
| SIGMA 7 NF | 145 F |
| STAR RAIDER NF | 145 F |
| TEMPLE OF TERROR NF | 135 F |
| THE SENTINEL NF | 145 F |
| TOBROUCK NF | 169 F |
| TRIVIAL PURSUIT NF | 229 F |
| TT RACER NF | 145 F |
| UCHI MATA JUDO NF | 135 F |
| WORLD GAMES NF | 145 F |
| ZOX 2099 NF | 175 F |

## PROMO 75 F

BRUCE LEE
DRAGONS LAIR
HYPERSPORT
MOVIE
PING PONG
TLL
V !
WORLD CUP 86

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| ACE OF AGES NF | 145 F |
| ACROJET NF | 139 F |
| ANTIRIAD NF | 129 F |
| ASPHALT NF | 165 F |
| ATHLETES NF | 175 F |
| AVENGER NF | 145 F |
| BACTRON NF | 169 F |
| BILLY LA BANLIEUE NF | 179 F |
| BOB WINNER NF | 169 F |
| BOMBJACK 2 NF | 139 F |
| 3D GRAND PRIX | 140 F |
| BREAKTHRU NF | 139 F |
| CAULDRON 2 NF | 130 F |
| COBRA NF | 139 F |
| CRAFTON ET XUNK NF | 165 F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| 1942 NF | 139 F |
| ELEVATOR ACTION NF | 139 F |
| EXPRESS RAIDER NF | 145 F |
| FER ET FLAMME NF | 249 F |
| FUTURE KNIGHT NF | 145 F |
| GAUNTLET NF | 145 F |
| GRAND PRIX 500 CC NF | 169 F |
| GHOST N GOBBELINS NF | 139 F |
| HMS COBRA NF | 299 F |
| IKARI WARRIOR NF | 139 F |
| INFILTRATOR NF | 139 F |
| KNIGHT RIDER NF | 135 F |
| KONAMI'S GOLF NF | 135 F |
| LEGEND OF KAGE NF | 145 F |
| Les Pyramides d'Atlantis NF | 169 F |
| LIGHT FORCE NF | 139 F |
| M'ENFIN NF | 179 F |
| MIAMI VICE NF | 139 F |
| MEURTRES EN SERIES NF | 299 F |
| MONOPOLY FR NF | 245 F |
| PACIFIC NF | 139 F |
| REVOLUTION NF | 139 F |
| SAPIENS NF | 169 F |
| SCRAM 2 NF | 165 F |
| SCRABBLE FR NF | 220 F |
| SCRAM NF | 165 F |
| SILENT SERVICE NF | 139 F |
| STRYFE NF | 195 F |
| SUPER CYCLE NF | 139 F |
| SPACE HARRIER NF | 139 F |
| STREET HAWK NF | 135 F |
| TEMPLIERS D'ORVEN NF | 199 F |
| TENTH FRAME NF | 145 F |
| TERRA CRESTA NF | 139 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 145 F |
| TOP GUN NF | 139 F |
| TOP SECRET NF | 220 F |
| TRAILBLAZER NF | 139 F |
| WINTER GAMES NF | 145 F |
| XEVIOUS NF | 139 F |
| YE AR KUNG FU II NF | 139 F |
| ZOMBI NF | 165 F |

| | |
|---|---|
| ALIENS NF | 145 F |
| AFFAIRE SYDNEY NF | 195 F |
| AFFAIRE VERA CRUZ NF | 195 F |
| ASTERIX NF | 149 F |
| BATAILLE d'Angleterre NF | 195 F |
| BATAILLE pour Midway NF | 195 F |
| BAT MAN NF | 130 F |
| BIGGLES NF | 139 F |
| CONTAMINATION NF | 190 F |
| DEMAIN HOLOCAUSTE NF | 245 F |
| GREEN BERET NF | 135 F |
| HARRY ET HARRY NF | 169 F |
| IMPOSSIBLE MISSION NF | 145 F |
| JAIBREAK NF | 145 F |
| KNIGHT GAMES NF | 135 F |
| KUNG FU MASTER NF | 135 F |
| L'HERITAGE NF | 189 F |
| Les PASSAGERS du VENT NF | 295 F |
| MACADAM BUMPER NF | 175 F |
| MARACAIBO NF | 169 F |
| MISSION ELEVATOR NF | 159 F |
| MGT NF | 169 F |
| NEXUS NF | 145 F |
| ROBBOT NF | 169 F |
| RODEO NF | 169 F |
| SKYFOX NF | 145 F |
| STIKE FORCE HARRIER NF | 129 F |
| TARZAN NF | 145 F |
| TENSION NF | 169 F |
| THAI BOXING NF | 129 F |
| THEATRE EUROPE NF | 185 F |
| THE WAY OF THE TIGER NF | 120 F |
| TOMAHAWK NF | 145 F |
| YE AR KUNG FU NF | 119 F |
| ZORRO NF | 145 F |

## NOUVEAU PC 1512

| | |
|---|---|
| ALTERNATE REALITY NF | 195 F |
| ANCIENT ART OF WAR NF | 345 F |
| BOB WINNER NF | 220 F |
| BOULDER DASH NF | 95 F |
| BRUCE LEE NF | 195 F |
| DESTROYER NF | 245 F |
| ECHECS 3D NF | 195 F |
| F15 STRIKE EAGLE NF | 195 F |
| GAUNTLET NF | 195 F |
| GRAND PRIX 500 CC NF | 195 F |
| HACKER NF | 195 F |
| HISTOIRE D'OR NF | 235 F |
| INFILTRATOR NF | 195 F |
| MASTERS OF UNIVERS NF | 195 F |
| MGT NF | 195 F |
| MOVIE MONSTER NF | 245 F |
| PCA MAN + DIG DUG + MR DO NF | 195 F |
| PSI 5 TRADING company NF | 195 F |
| SHANGAI NF | 195 F |
| SILENT SERVICE NF | 225 F |
| SOLO FLIGHT NF | 195 F |
| STRIP POKER NF | 195 F |
| SUPER TENNIS NF | 195 F |
| SUMMER GAMES II NF | 195 F |
| SWORLD SAMOURAI NF | 195 F |
| THE DAMBUSTERS NF | 195 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 195 F |
| ULTIMA 3 NF | 195 F |
| WINTER GAMES NF | 195 F |
| WORLD GAMES NF | 245 F |

# Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

## BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage | + 15 F |
| Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer = | F |

NOM ....................................................
ADRESSE ....................................................
.................................... TEL ....................

**NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ________

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 Numéro de membre

AMS 04/87

# MEA CULPA

Voici un récapitulatif de toutes vos demandes en ce qui concerne les programmes que vous tapez. Avant toute chose : une fois que vous avez tapé votre programme SAUVEGARDEZ-LE même si vous n'êtes pas sûr qu'il fonctionne. D'autre part pour vérifier vous-même vos programmes (et vous en êtes capable) utilisez le vérificateur V2 et comparez les nombres entre crochets avec ce que vous obtenez sur votre listing. Si tous les nombres correspondent alors sauvegardez votre programme et éteignez l'ordinateur dans le but d'ôter le vérificateur car votre programme risque fort de ne pas fonctionner si le vérificateur V2 est AUSSI PRÉSENT dans la mémoire avec lui.

### • En ce qui concerne CULINAIRE

Vous avez dû vous rendre compte que lorsque vous commencez à entrer trop de fiches l'ordinateur ne les accepte plus. La raison est simple : tout ordinateur (même Amstrad) réserve automatiquement un espace mémoire nécessaire à dix variables et pas une de plus. Donc si par mégarde vous entrez une onzième variable l'ordinateur vous affichera "SUBSCRIPT OUT OF RANGE". Comment y remédier ; il suffit pour cela de prévenir l'ordinateur que vous allez avoir besoin d'entrer plus de dix variables en dimensionnant son espace mémoire par l'instruction Basic DIM. Ainsi donc vous modifierez la ligne 10 comme suit :

```
10 dim ligne$(15): openout "PP": closeout: dim nb(500), titre$(500): gosub 1660
```

### • G.M.D.B. Numéro 19, page 108

Pour le générateur de menus déroulants en Basic, vous lisez à la ligne 10010 que l'on charge un programme appelé "rsx.bin" or on ne signale pas où trouver ce programme. L'erreur est réparée aussitôt : ce programme se trouve dans le numéro 14 à la page 104.

### • Attention au BOWLING Numéro 19, page 118

Pour les possesseurs de CPC 464 : vous avez dû remarquer que lorsque vous faites fonctionner votre programme il vous affiche une erreur de syntaxe en ligne 950. Pour une fois vous n'y êtes pour rien puisque la fonction frame n'existe pas sur les versions 464. Vous auriez pu cependant éviter cette erreur en relisant le manuel qui est fourni avec votre ordinateur. Vous pourriez ainsi éviter de perdre des heures à taper un programme qui ne s'adapte pas à votre version. Cependant (une fois n'est pas coutume) il est possible de faire tourner ce programme en effectuant les quelques modifications suivantes :

```
950 REM
980 MOVE x,35:PRINT " ";:....
1050 MOVE x,35:PRINT " ";:....
1230 REM
1500 enlever "graphics pen 11"
1540 REM
```

Signalons en passant, pour les mordus de la programmation, que l'instruction Basic REM peut se remplacer simplement par l'apostrophe. L'ordinateur l'interprète de la même façon. De même l'instruction print sera interprétée de la même façon que le point d'interrogation : ?. Pour en revenir aux fonctions graphiques qui ne sont pas sur le 464 il est possible de les obtenir par des routines RSX en langage machine qui ont déjà été publiées ou le seront dans les prochains numéros.

### • Copie conforme au vérificateur V2

Annonce aux personnes qui nous envoient des programmes. Vous avez sans doute remarqué que les listings des programmes étaient remaniés pour qu'ils apparaissent en colonnes sur les pages de votre journal préféré. Et bien pour éviter toute manipulation à l'avenir (donc éviter une nouvelle source d'erreur) nous vous serions reconnaissants de configurer votre imprimante avec le programme qui suit :

```
10 mode 2
20 e$ = chr$(27)
30 print #8,e$ + "R" + chr$(0)
40 print #8,e$ + "G" + e$ + "E" + e$ + "M" + e$ + "WO"
50 print =8,e$ + "A" + chr$(6)
60 width 42
```

## • OIL Numéro 18 Page 148

Pour améliorer le passage d'une partie à une autre, ajouter une ligne 495 :

```
495 SYMBOL AFTER 32:TA=0:SCO=0:GOTO 120
```

• Patrick Balhade, auteur du listing Blockaus No17 Page 164, vous indique les modificaitons à apporter pour faire tourner ce programme sur tous les CPC (autres que 6128 pour lesquels le programme avait été conçu) :

```
1000 FOR X=3 TO 19
1005 MOVE 315,X:DRAW 337,X,3
1010 NEXT X
1020 FOR X=0 TO 7
1030 MOVE 297,20+X:DRAW 353,20+X,2
1040 NEXT X
1050 FOR X=0 TO 6
1060 MOVE 299+2*X,28+X:DRAW 351-2*X,28+X,2
1070 NEXT X
1080 FOR X=0 TO 7
1085 MOVE 297+2*X,10-X:DRAW 297+2*X,26-X,1
1090 MOVE 297+2×X,10-X:DRAW 297+2×X,26-X,1
1095 MOVE 298+2×X,10-X:DRAW 298+2×X,26-X,1
1100 MOE 338+2×X,3+X:DRAW338+2×X,19+X,1
1105 MOVE 339+2×X,3+X:DRAW 339+2×X,19+X,1
1110 NEXT X
1120 DEG
1130 FOR A=5 TO 175
1140 MOVE 324,27
1142 DRAW 324+20×COS(A),27+20×SIN(A),3
1144 NEXT A
1146 REM
```

KIT

# UNE CARTE DE SORTIE A COMMANDE "MUSICALE"

**Beaucoup d'applications originales des micro-ordinateurs exigent que l'unité centrale puisse "télécommander" des équipements extérieurs au cours de l'exécution d'un programme. L'indispensable accessoire électronique "d'interface" peut être conçu de diverses façons selon la nature des commandes nécessaires et les caractéristiques de l'ordinateur utilisé. Dans le cas particulier de l'AMSTRAD, il est possible de profiter de la puissance étonnante des fonctions sonores pour simplifier notablement la "carte de sortie" ! Nous reprenons avec cette carte à commande "musicale" notre rubrique "KIT" que beaucoup attendaient ! Les pièces dont vous aurez besoin sont disponibles chez tous les bons revendeurs d'électronique : il était important de vous le préciser.**




## Un principe original

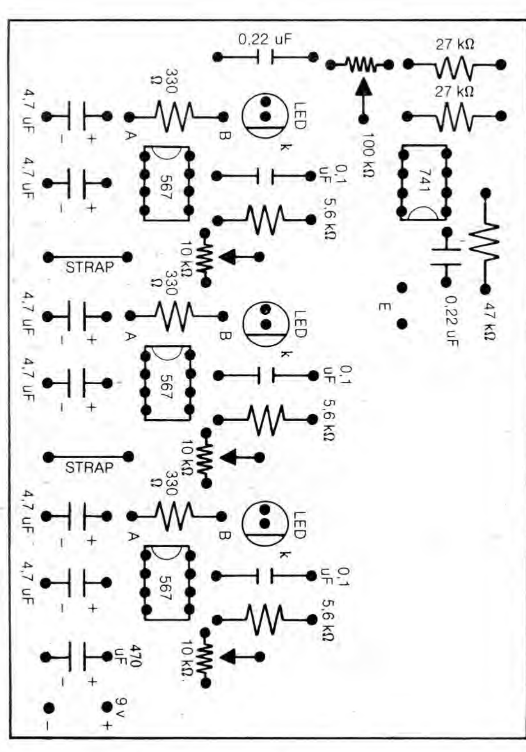
Normalement, une carte de sortie se branche sur les bus de l'ordinateur soit directement, soit à travers une interface "parallèle" comme la prise d'imprimante. L'utilisation du jack stéréo prévu pour le raccordement d'une chaîne HIFI simplifie beaucoup les problèmes de connecteurs, et réduit sensiblement le coût du montage. Le Basic de l'Amstrad possède en effet des fonctions sonores très performantes, permettant entre autres choses :

— de mélanger plusieurs tonalités sur une même voie sonore ;
— de préparer d'avance des "queues" d'effets sonores ;
— d'organiser des "rendez-vous" entre effets sonores distincts ;
— de faire travailler l'unité centrale pendant l'émission d'un

FIGURE 1

JACK STEREO

FIGURE 2



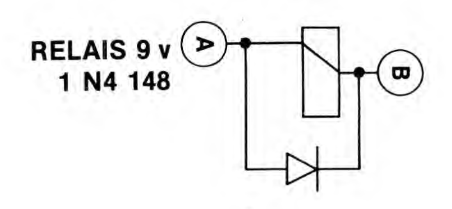




FIGURE 3

son ou d'un ensemble complexe de sons.

Parallèlement, il existe des composants électroniques capables de commander un voyant, un relais, ou tout autre dispositif sur réception d'une *tonalité* de fréquence bien précise !

La collaboration de ces deux techniques se traduit par le schéma de la *figure 1,* qui regroupe un préamplificateur et trois "détecteurs de tonalité". Il s'agit de circuits très classiques, faisant appel à des composants courants faciles à se procurer chez les revendeurs. Les plus électroniciens de nos lecteurs n'auront pas besoin d'explications supplémentaires, tandis que les informaticiens "purs" risqueraient de ne pas comprendre grand-chose !

Passons donc directement à la réalisation pratique du montage, qui fait appel à un *circuit imprimé* dessiné à la *figure 2.* La mise en place des composants doit se faire conformément à la *figure 3*, en veillant à l'orientation des nombreuses pièces qui ont un sens de montage, et sans oublier les deux "straps", petits cavaliers de liaison en fil rigide (queues de résistances).

## Une réalisation "à la carte"

Ce montage offre une très grande souplesse d'adaptation aux différents besoins de nos lecteurs : la carte imprimée peut accueillir un, deux, ou trois détecteurs de tonalité, chacun d'eux pouvant commander soit un voyant à diode LED (pour les premiers essais), soit un petit relais (pour toute autre application), et même éventuellement les deux à la fois.

Si l'entrée du montage est attaquée à la fois par les deux voies "stéréo" de l'Amstrad (comme le haut-parleur incorporé), le bon usage des canaux A, B et C pourra permettre la commande séparée des trois détecteurs.

On peut aussi réaliser deux montages identiques, une par voie stéréo : sur chacun d'eux, seuls deux détecteurs pourront alors être commandés séparément, dans la limite de trois au total. Pour les usages ne nécessitant pas la commande simultanée de plus de trois relais, on pourra multiplier à loisir le nombre de modules, et aboutir ainsi à un nombre à peu près illimité de sorties !

## Mise en œuvre pratique

Le montage étant câblé, on lui raccordera une pile de 9 volts ou un petit bloc secteur *indépendant,* en veillant à la polarité. Les trois diodes LED doivent s'allumer un bref instant, signe que tout va bien. On placera dans un premier temps tous les potentiomètres ajustables à mi-course, et on raccordera le jack d'entrée à l'Amstrad. On frappera alors au clavier la commande directe :

SOUND 2,50,5000,15
(puis ENTER)

qui devra faire émettre un sifflement au haut-parleur incorporé (régler le volume pour ne pas en être incommodé !).

On pourra alors agir *lentement* sur le potentiomètre de l'un des détecteurs jusqu'à obtenir l'allumage *franc* de son voyant (ce réglage est plus confortable avec des ajustables multitours).

Si, malgré la durée programmée (5 000 centièmes de seconde), la tonalité cesse avant la fin du réglage, renouveler la commande grâce à une manœuvre COPY. Les autres détecteurs peuvent alors être réglés de la même façon en programmant une hauteur de son différente de 50 (par exemple 52 ou 48). On pourra enfin ajuster le potentiomètre du préamplificateur de façon à obtenir des déclenchements aussi francs que possible. Notons qu'il faudra pousser le gain de ce préambli si l'on réduit, pour une raison ou pour une autre, le volume sonore programmé par SOUND (ici 15, soit le maximum).

Il ne reste plus maintenant qu'à expérimenter différents assemblages d'ordres SOUND selon les réactions que l'on souhaite obtenir au niveau des relais ou voyants.

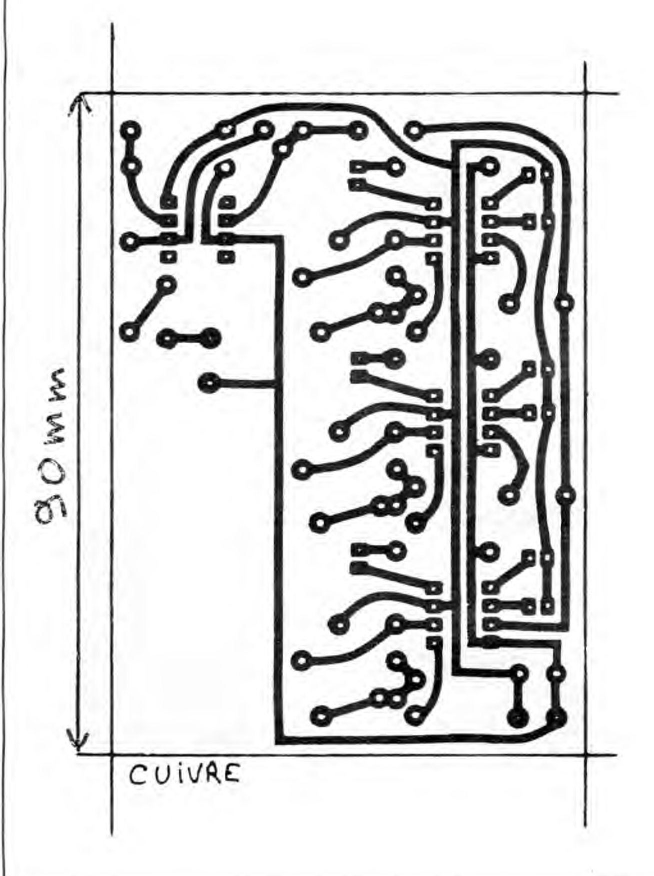
On évitera cependant de programmer des durées de tonalité inférieures à une ou deux secondes, car les décodeurs de tonalité ont un léger temps de réponse dont il suffit de tenir compte s'il y a lieu.

Avec un minimum d'imagination, on pourra facilement mettre à contribution les vastes possibilités logicielles de l'Amstrad (queues, rendez-vous, chronomètres, etc.) pour exploiter au mieux les sorties "matérielles" de notre montage : des applications très élaborées sont possibles, surtout si l'ordinateur est en même temps doté *d'entrées* (par exemple par la prise "joysticks") : à vous de jouer, amis lecteurs !

*Patrick Gueulle*

## Liste des pièces

Circuits intégrés : 1 × 741, 1 à 3 × 567
Condensateurs : 2 × 0,22 μF 1 × 470 μF 10 V + par détecteur : 1 × 0,1 μF, 2 × 4,7 μF 10 V
Résistances 5 % 1/4 W : 1 × 47 kΩ, 2 × 27 kΩ + par détecteur : 1 × 330 Ω, 1 × 5,6 kΩ
Potentiomètres ajustables : 1 × 100 kΩ + par détecteur : 1 × 10 kΩ
Diodes : 1 LED par détecteur ou 1 × 1 N 4148 par relais.
Relais (option) : 9 V 100 mA bobine maximum.
Divers : 1 fiche jack 3,5 mm stéréo + cordon blindé, 1 circuit imprimé, 1 alimentation 9 V (piles ou bloc secteur *séparé*).




## Mise en garde

Ce montage est directement connecté aux circuits électroniques de l'ordinateur, et à des dispositifs électriques à priori quelconques. Erreurs ou fausses manœuvres peuvent endommager l'ordinateur ou présenter des risques d'accidents : nous déclinons toute responsabilité, aussi prenez vos précautions !

# Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

## Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

**Le complément indispensable de votre AMSTRAD**

**Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix de lancement 375 F TTC jusqu'au 30.06.87. Après cette date, 450 F TTC.**

COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128

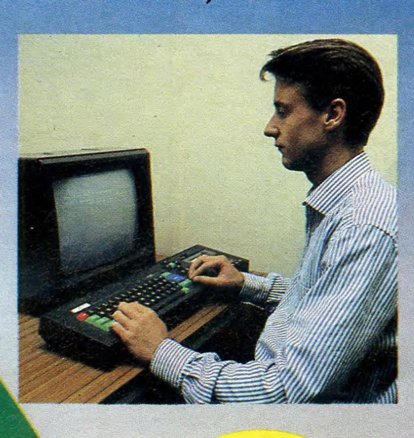
**EN SOUSCRIPTION 375 F* au lieu de ~~450 F~~**

**Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.**

**Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".**

**Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.**

**De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.**



*Enfin un ouvrage vraiment évolutif !*

**Editions Weka - 12, cour St Eloi 75012 Paris**

## Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

**NOUVEAU**

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

## Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

## Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD." Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre réglement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 20 % par rapport au prix public à parution.

# BON DE SOUSCRIPTION

**à renvoyer aux Editions Weka 12, Cour St-Eloi - 75012 Paris**

**Ma garantie :** si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

**OUI,** faites-moi parvenir, dès sa parution, un exemplaire de **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".** J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie du prix spécial de lancement. Je recevrai également les compléments et mises à jour (je garde la possibilité de vous les retourner sans rien vous devoir, dans un délai de 15 jours après chaque envoi).

Je joins le montant de ma souscription (soit 375 F TTC) par
☐ chèque bancaire ☐ virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Code postal ________ Ville ____________________
Date ________ Signature

(* Offre valable jusqu'au 30.06.87) AMAG 751302

# MICRO APPLIC

**179 F TTC.** La programmation en BASIC sous GEM. Prenez contact avec ce nouveau langage et ses nouveaux concepts, sachez l'utiliser aussi bien pour vous amuser que pour une utilisation professionnelle. Très complet, cet ouvrage permet aux programmeurs de tous niveaux de trouver l'information recherchée. Des conseils, des exemples vous facilitent l'apprentissage et la programmation en BASIC 2. 300 pages. Réf. : ML 177.

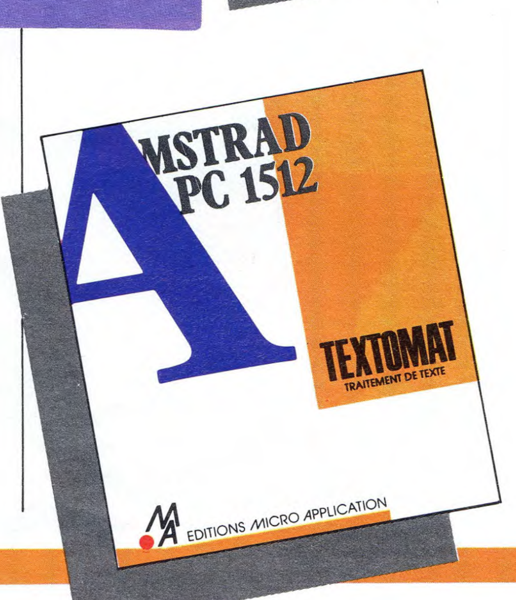
AMSTRAD PC 1512 LE LIVRE DU BASIC 2 — EDITIONS MICRO APPLICATION

**1174,14 F TTC.** Créez vous- même vos logiciels dont les performances et la qualité de présentation n'ont rien à envier aux meilleurs logiciels écrits par des professionnels. Voici spécialement adapté au PC 1512, la version intégrale du fameux générateur d'applications. Grâce à sa simplicité, son langage original associés à ses modules pré-programmés, vous disposez d'un moyen de création efficace et facilement assimilable. Réf. : AM 317.

AMSTRAD PC 1512 Yes you can! — EDITIONS MICRO APPLICATION — LOGICIEL



**818,14 F TTC.** Convivialité et performance sont les mots d'ordre de ce traitement de texte. Par exemple, en utilisant la souris, la création et le déplacement de blocs s'effectuent très facilement.
Outre le traitement de texte, TEXTOMAT intègre des fonctions sophistiquées vous apportant un confort indispensable : fonction mailing, coupe syntactique des mots en fin de ligne, programmation des tâches répétitives, fonction "couper-coller," document à l'écran tel qu'il sera imprimé, fonction calcul, mise en mémoire de phrases types, arrêts d'impression programmable, et bien sûr, l'utilisation de fenêtres. Réf. : AM 320.

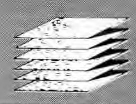






**199 F TTC.** Tous les aspects du GEM, aussi bien pour l'utilisateur que pour le développeur. Découvrez GEM, utilisez au mieux toutes ses fonctions : MEMORY MANAGER, AES, VDI... apprenez à vous servir des librairies GEM et des outils comme le RESSOURCE-CONSTRUCTION-SET. 350 pages. Réf. : ML 180.

SICOB
STAND 3A 3055



suite de la page 113

```
1:01=01+1:N1=N1+1:P(2,8)=100:P(1,7)
=100:P(2,7)=0
2280 RETURN                                [555]
2290 RESTORE 2400:REM MUSIQUE              [905]
2300 DIM NOTE(35),DUR(35)                  [851]
2310 FOR I=1 TO 35                         [322]
2320 READ NOTE(I),DUR(I)                   [1130]
2330 NEXT                                  [350]
2340 FOR K=1 TO 2                          [1084]
2350 FOR I=1 TO 35                         [322]
2360 SOUND 1,NOTE(I),DUR(I),7              [2050]
2370 IF K=2 THEN SOUND 2,NOTE(I)*2,        [2451]
DUR(I),7
2380 IF K=2 THEN SOUND 4,NOTE(I)*1/        [1540]
3,DUR(I),7
2390 NEXT I:FOR T=1 TO 3000:NEXT T:        [2356]
NEXT K
2400 DATA  119,50,60,100,0,5,71,30,        [9980]
80,20,0,5,89,30,106,100,0,30,119,50
,89,100,0,10,89,30,80,20,0,5,71,30,
60,100,0,30,119,30,0,5,106,30,89,10
0,0,5,80,50,71,50,60,100,0,5,71,50,
60,50,0,2,60,100,0,10,71,50,79.5,50
,105.5,100
2410 RETURN                                [555]
2420 OPENIN"PARTIE":REM CHARGEMENT         [3104]
2430 INPUT #9,;B9,O,H,T1,T2,01,H1,N        [4073]
1,N2,U,S,P,P9,I7,J7,I8,J8,STYLO1,ST
YLO2,LIGNE,COLONNE$
2440 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:INPU        [1903]
T #9,;A(I,J):NEXT J:NEXT I
2450 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:INPU        [3633]
T #9,;P(I,J):NEXT J:NEXT I
2460 FOR I=1 TO 8:INPUT #9,;I4(I),J        [2740]
4(I):NEXT I
2470 CLOSEIN                               [752]
2480 FICHIER=1                             [387]
2490 GOSUB 1760                            [875]
2500 OPENOUT"PARTIE":REM SAUVEGARDE        [1903]
2510 PRINT#9,;B9,O,H,T1,T2,01,H1,N1        [5483]
,N2,U,S,P,P9,I7,J7,I8,J8,STYLO1,STY
LO2,LIGNE,COLONNE$
2520 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:PRIN        [2792]
T#9,;A(I,J):NEXT J:NEXT I
2530 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:PRIN        [2985]
T#9,;P(I,J):NEXT J:NEXT I
2540 FOR I=1 TO 8:PRINT#9,;I4(I),J4        [2265]
(I):NEXT I
2550 CLOSEOUT                              [902]
2560 RETURN                                [555]
```

# PETITES ANNONCES

## ACHATS

Ach. lecteur de disquette compatible avec CPC 464 monochrome. Prix max. 600 F. Hamouni Saïd, 3, rue de la Réunion, 75020 Paris. Tél (1) 43.67.29.37.

Ch. Amstrad Magazine n° 14, 10 et 8. Patrice. Tél. 33.61.00.35.

Ach. lecteur de disquette DD1 pour CPC 464. Faire offre. Roubaud Florian, 39, rue Gambetta, 31000 Toulouse.

Ach. magnéto cassette + cordons pour Amstrad CPC 6128, le tout en bon état et si possible à moins de 200 F. Tél. 62.06.15.72 demander Jean-François aux heures extra-scolaires.

Rech. console Amstrad CPC 464 + moniteur couleur ayant un an. Prix à déb. Chamski, 1, rue de Sucy, Chennevières-sur-Marne. Tél (1) 45.94.16.81.

Ach. lecteur DDI-1 dont le prix serait (si possible) inférieur à 1 000 F + 2 disques vierges (compris ou à part), en bon état et avec cordon 464. Merci. Castagnet Yannick, 22, rue Froide, 76400 Fécamp. Tél. 35.29.53.17 (le vendredi, tél. après 16 h 30).

Ach. crayon optique, souris ou synthétiseur pour CPC 464 à prix raisonnable. Nathalie. Tél. 94.67.25.75 heures repas.

Débutant sur CPC 464 ach. (à prix raisonnable) listings de comptabilité, utilitaires, etc. Pujol Laurent, Rue de la Victoire, 09100 Pamiers. Tél. 61.60.56.37 après 17 h 30.

Rech. Amstrad Magazine n°2, 3 et 4, CPC 1, 2 et 3. Faire offre. Ingles Jean, 232, rue des Saules, Scionzier, 74300 Cluses.

Ach. synthétiseur stéréo pour CPC 6128. Blacque-Belair Yves, 35, rue de l'Arbalète, 75005 Paris. Tél (1) 43.31.34.23.

Ach. b oîte rangement pour K7, prix max. 70 F ou moins. Tél. 58.77.07.52 après 17 h 30 demander Séverine chez Mme Féron.

## VENTES

Vds imp. DMP 2000, TBE, 1 000 F. Adaptateur péritel pour 464, 200 F. Revue Amstrad Magazine et CPC ts n°, 15 F/pièce. Textomat pour CPC, 200 F. Tél. (1) 45.25.04.40 (18 h). Expédition possible.

A vendre CPC 464 monochrome neuf + manuel + 8 jeux. Le tout 2 000 F. Tél. 45.43.14.75 à partir de 18 h 30, demandez Alfredo.

Câble pour imprimantes 100 F. Câble avec interface DD1 idéal pour 464, 200 F. Magnétophone spécial informatique "Data Recorder" valeur 560 F, vendu 250 F. Desportes Erick, 6, rue du Rouergue, 60000 Beauvais.

Vds CPC 464 monochrome et imprimante DMP1, le tout 2 200 F. Matériel en excellent état, emballage d'origine et notices en français. Avec joystick, trucs et astuces, bible du 464, programmes, jeux et cassettes vierges. Tél. (1) 30.55.12.11 après 19 h.

Vds DMP 2000, 15 000 F, cause passe à la DMP 3000. Acheté début janvier. Si intéressé, tél. au 48.32.60.09 de 12 h à 13 h et 19 h à 22 h.

Urgent. Vds Amstrad 6128, disquettes mono + adaptateur péritel MP2F + disquettes utilitaires. Matériel sous garantie 9 mois. 3 500 F. Tél. 67.83.02.10.

Vds CPC 464 Amstrad (mono) + joystick + 9 jeux + 7 revues Amstrad + guide de l'utilisateur + cassette de bienvenue. 2 500 F. Villate Laurent, 7, croix des Rameaux, 87220 Feytiat. Tél. 55.79.00.99.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + livres, état neuf. 1 800 F à déb. Tél. 21.53.16.04 après 17 h ou le midi.

Urgent. Vds Amstrad CPC 464 couleur + livres basic et programmes + tous les n° d'Amstrad Magazine + 1 an d'abonnement + cassettes. Etat neuf. Prix entre 2 500 F et 3 000 F. Corinne. Tél. 47.83.63.02 après 19 h.

Vds Amstrad CPC 664 couleur, moniteur couleur, très bon état + joystick, manuel d'utilisation. 3 400 F. Tél. 47.58.53.53 après 19 h.

Vds CPC 464 couleur, TBE, encore sous garantie + joystick Quickshot II + env. 80 jeux + nbx logiciels de mathématiques (niveau 2e et 1ère). 3 000 F. Buisson Frédéric, 31, rue des Abricotiers, 93700 Drancy. Tél. (1) 48.30.55.66 après 17 h.

Vds magnéto + câble de raccordement 664/6128 (neuf), 150 F. Livre micro application (neuf) : la Bible du 6128, 110 F. Benjamin. Tél. 33.90.85.55.

Vds CPC 464 + moniteur couleur (acheté en août 86) + manuel d'utilisation + joystick Arcade Turbo + 3 jeux. Vendu 3 500 F, valeur 4 415 F. Pichereau André, Monthavout, 53140 Pré-en-Pait. Tél. 43.03.01.07 entre 19 h et 20 h 30.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 70 logiciels + 3 joysticks + magnéto + nbses revues informatiques. Cause achat PC 1512. Prix 4 500 F à déb. Tél. 69.05.53.41 après 17 h demandez Fabrice.

Vds CPC 464, moniteur couleur, TBE, 2 200 F. Leroy J.F., 1, place Henri Barbusse, 69700 Givors. Tél. 72.24.39.14 après 20 h.

Vds moniteur monochrome Amstrad, 500 F. Tél. 46.08.04.47 après 7 h.

Vds CPC 464 couleur, état neuf, 3 600 F à déb. + journaux. Tél. (1) 49.82.51.48 à Sucy-en-Brie.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + logiciels, jeux et utilitaires, livres + joystick. 2 600 F. Tél. (1) 69.05.22.81 (Essonne).

Vds PC 1512 DD (2 lecteurs de disquettes) monochrome + ssouris janvier 87. Cause double emploi. + livre du basic 2 + disquettes. Valeur 7 459 F vendu 7 000 F. Tél. 39.89.04.83 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 couleur. Excellent état (comme neuf) cause achat 6128. Nbx logiciels (utilitaire, arcade, aventure). 2 800 F. Castelot L., 2, bd de la République 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. (1) 43.08.68.05.

Vds CPC 464 couleur + joystick + 60 logiciels + 40 revues + 2 livres de programmation + manuel. Valeur 5 500 F, vendu 3 500 F à déb. Possibilité de paiement en deux fois. Baehr Bruno, 45, av. Berlioz, 93270 Sevran. Tél. (1) 43.84.47.35 après 20 h.

Vds CPC 464 couleur + lecteur disk 3" + 2 joysticks + nbx logiciels + revues. TBE. Px à déb. Tél. 85.75.35.68 entre 13 h et 13 h 30 période scolaire.

Vds CPC 464 monochrome + lecteur de disquettes DDI-1 + joystick + nbx jeux et utilitaires + revues Amstrad Magazine. 3 300 F. Durand Benoît, 2 bis, route de Saint-Germain, 91100 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. (1) 60.75.78.92 à partir de 17 h 30.

Vds Transceiver Kenwood Ts 940 CG E/R + HP extérieur + monitor scope + micros + boîte de couplage Daiwa CNW 419 + Wattmètre-TOSmètre SW 200 Kenwood. Etat exceptionnel. Tél. 35.55.96.71 de 18 h 30 à 20 h 30 et les W.E.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome + 270 programmes (sur disk) + joystick + revues. 3 000 F. Martinez G., 9, rue saint-Exupéry, 13370 Mallemort.

Vds 6128 couleur + env. 120 jeux + joystick + lect. de cassettes + 16 Tilt et 10 Amstrad Magazine. Le tout en très bon état. 4 700 F. Tél. 63.74.72.02 après 7 h.

Vds CPC 6128 couleur + lecteur casettes, joystick + logiciels jeux + doc. micro app. + revues Amstrad CPC. Etat neuf. Cause double emploi. 4 000 F. Tél. 64.99.61.24 à partir de 19 h 30.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquettes DD1 + jeux + livre trucs et astuces. 3 500 F. Tél. 96.26.05.82.

Vds baladeur enregistreur Kenwood autoreverse neuf, stéréo. Tél. 43.40.71.46 à partir de 19 h.

Vds CPC 464 monochrome peu servi + housse écran + joystick + manuel + logiciels. 1 500 F. Daval Jean, 4, allée du Cèdre, 95220 Herblay. Tél. (1) 39.97.72.28.

Vds CPC 6128, 2e lecteur, imprimante, extensions, D base II. Tél. 21.31.07.76.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + joystick + 50 cassettes orig. + livres + doc. + emballage origine. 4 500 F. A négocier 40 disquettes jeux cause achat PC 1512. Philippe, 92000 Nanterre. Tél. (1) 47.21.23.06 après 19 h.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + K7 + joystick. Sous garantie. 2 500 F. Tél. 50.97.30.58 de 20 h 15 à 21 h 30 (Haute-Savoie).

Vds lecteur DDI-1, excellent état. 1 200 F. Cause achat Amstrad 6128. Tél. 48.21.76.35 après 19 h.

Vds CPC 464 couleur + livres + progammes. 2 500 F. Tél. 45.47.97.50 après 19 h demandez Bernard.

Vds CPC 464 + moniteur monochrome + jeux. 1 600 F le tout sous garantie. Wagner R., 11, rue du 25 Août, 10300 Sainte-Savine.

Vds CPC 464 monochrome neuf + jeu + manette + magazine. 2 000 F. Tél. 46.41.63.54 après 20 h (Charente-Maritime).

Vds CPC 464 + drive DD1 + synthétiseur vocal + nbx logiciels, K7 et disks + revue (Amstrad Magazine). 4 500 F le tout. Lamraoui Abderazak, 22, rue Henri Thirard, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél (1) 46.64.88.54.

Vdss CPC 464 couleur + lecteur disque DD1 + joystick + livres + une cinquantaine de logiciels (utilitaires et jeux). 3 800 F le tout. Tél. 42.40.45.09 après 19 h.

Vds moniteur monochrome GT 65 acheté en décembre 86, état neuf, 500 F + 30 jeux gratuits au choix (sur K7) sur région Seine-saint-Denis. Tél (1) 43.52.77.32 demander Djamel (Aubervilliers).

Vds synthétiseur vocal technimusique avec logiciel, cassette, garanti 9 mois, TBE, 3 mois, 500 F. Tél. 51.90.25.26 après 18 h.

Stop affaire ! Urgent. Vds Amstrad CPC 464 monochrome + nbses K7 + manuel. Peu servi. 1 690 F Le tout. Tél. 46.22.01.89 demander Thomas.

Vds imprimante GP-500 A, TBE + doc. 1 100 F. Gilon Bruno, 102, rue La Fontaine, 75016 Paris.

Vds imprimante MCP 40 + cordon + logiciel textes pour ts Amstrad, 850 F. Supersound pour sonoriser ts Amstrad en hifi sans fil, portée 50 m, 235 F. Datacord pr enreg. et reprod. en local et en distance (par tel.) écrans Minitel et prog. CPC, 300 F. Logiciels spécialisés radio, météo, okimate 20, etc... Tél. 90.55.91.65 pour doc. et démonstrations.

Vds CPC 464 + DD1 + 13 jeux sur K7 et 1 sur disk. 3 000 F au btotal ou vente séparée. Tél. 59.81.76.98 demander Nicolas. Px à déb.

Vds CPC 464 mono et DMP 2000 + traitement

texte Tasword + livres. Le tout servi 2 h. 3 500 F. Longeaud J.-Pierre, bât. Les Ormes, Champ Fleuri, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. 74.93.38.00.

Vends logiciels originaux en disquette saboteur, cauldron, 5e axe, SRAM : 90 F chacun et en cassette 3 D, grand prix : 60 F ainsi que le numéro 10, micro-application Amstrad pour 80 F. Tél. : 48.85.39.64.

Vds CPC 464 coul. jeux Joy, livres, revues, emb. orig. : 3 000 F, à débattre. DDI + 30 3', plein + jeux, élite, tauceti geste-metro-ODDJOD : 3 000 F à débat. Textomat-Datamat 250 F, chq, SEIKOSH A SP1000 : 2 500 F. Tél. (1) 30.45.13.01. Après 19 h ou W.E.

Vends Amstrad 664, mono + lecteur K 7 + assembleur + utilitaires et 40 jeux disc (Gauntlet Orphée commando Bob winner...) : valeur : 9 500 F, vendu 2 990 F (à débattre), 95240 Cormeilles- en-Parisis. Tél. : 39.97.83.70 (18 h).

Vends disquettes 3 pouces Amsolf (pleine), à un prix intéressant. Cause passage sur 5 pouces. Tél. : 89.58.64.69. Demander Philippe.

Vends CPC 6128 couleur, fin de garantie nov. 87 : 3 000 F + lot de logiciels (16) : 1 000 F. Tél. : 39.18.23.48.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + Joystick + 10 logiciels de jeux + quelques utilitaires de programmes : 3 000 F. Tél. : 45.81.97.37 (Val-de-Marne).

Vends Amstrad CPC 464 mono + lecteur disquettes TBE : 2 000 F. Extention mémoire 64 K DK Tronik : 400 F. Adaptateur Péritel MP 1 : 250 F, Véronique Chevillot, 44, rue Cluseret 92150 Suresnes. Tél. : (1) 45.06.06.29.

Vends CPC 664 couleur, Joystick PRO 500, magnéto et câble, extension 64 K, nombreux jeux (+ de 50 dont Fignter pilot, commando) et utilitaires (Assemblage, Amsword), livres et revues. Prix : 5 750 F. Tél. : 30.45.41.48.

Vds CPC 6128 coul. neuf + multipl. + d base 2 + Textomat + turbo P.A. + notices val. actuelle : 5 500 F cédé : 4 000 F. Écrire à Weiss Olivier AP. 54, 26, rue Jean Debrot, 90300 Offemont ou Tél. : (88) 20.33.36 pour info complémen.

Vds CPC 464 couleur + lecteur DD1 pour 3 500 F le tout ou 2 000 F le CPC et 1 700 F le lecteur. Ils sont encore sous garantie. Tél. à Christophe entre 20 h et 22 h au 48.76.97.14. En + : log. de jx gratuits !

Vds Amstrad PCW 8256, traitement de texte, imprimante, CPM, manuels, 10 disquettes 3 pouces, jeu d'échec 3 D Chess Clock, état neuf, déc. 86, sous garantie, emballage origine, prx : 4 000 F. Tél. : 48.43.86.57 après 19 h.

A vendre Amstrad PCW 8256 + imprimante + traitement de texte + dBase II + 2 jeux (Tomamawak, Fairlig H.T.). Très bon état. Prix : 5 700 F. Urgent. Tél. : 41.42.02.05.

Vends CPC 464 couleur + imprim. DMP 2000 (sous garantie) + 60 logiciels utilitaire/jeux : état neuf prix 4 500 F. Contacter Adrien Laplanche, 87, av. A. Briand, 92120 Montrouge, téléphone (1) 47.35.71.16.

Vds logs prof. Amstrad PCW 8256/512 et Mail : 500 F. Act II : 500 F. Dbase II + gene. appliq. invi. : 800 F. Multiplan : 300 F. Tasword 8000 : 250 F. Fact/Stock Damocles : 1 100 F. C.T.B. BP 58, 88202 Remiremont cdx. Tél. 29.62.40.70.

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur, très bon état + 1 joystic + livres + de nombreux jeux. Vendu 2 500 F. Tél. 60.15.60.42 banlieue parisienne (après 19 h).

Vends CPC 6128 couleur + logiciels joystick + nombreuses revues, prix 5 000 F. Bernard. Tél. 34.81.10.19, 78370 Plaisir (le matin).

Vends CPC 664 avec lecteur de disquettes intégré, moniteur couleur + lecteur de K7 : 3 200 F. Très bon état. Tél. Stéphane au 39.13.80.06 après 17 h 30. RP. 78.

Vends logiciels pour tous CPC. Prix intéressants. S'adresser à Sébastien au 48.41.15.28 après 18 h.

Urgent. Vends un ZX spectrum + DE sinclair ainsi qu'un adaptateur Peritel, interface 2 et joystick, 20 logiciels et une imprimante Alphacom 32. Le tout : 2 000 F. Tél. 56.71.54.21.

Vends traitement texte avec écran Amstrad et imprimante état neuf prix intéressant mal adapté aux besoins. Mlle Bonneau Nicole, La Grande Vine, 79110 Chefboutonne. Tél. 49.29.80.88 PCN 8256.

Vds 256 Kram DK + ROM silicon disc + livres CPM + 15 disc 1 700 F. Impriman. MT 80 1 800 F. DDI + livres + progr. + 72 dis. 3 500 F. CPC 464 mono + peri. + livres + K7 + meuble 2 900 F. Revue franc. + angl. 10 F n°. Nbrx livres. Langlois. Tél. (1) 49.63.02.73.

Vends CPC 664 monochrome + Thex sold million 3 + programmes DIVERS 220 K + documentations + CPM + DR L060 + 1 joystick le tout 2 600 F à débattre. Tél. 45.69.37.65 après 17 h.

Vends CPC 664 couleur (unité centrale uniquement) avec CPM/logo + manuel utilisateur pour 2 000 F, jamais servi, emballage d'origine. Tél. (1) 47.06.61.41 heures bureaux, M. Ortusi Michel.

Vds CPC 464 + ADAP peritel + 100 logiciels d'une valeur 10 000 F + 30 magazines prix à débattre 3 500 F état neuf, révision faite. Cherche contact 464 et 6128. Tél. 27.97.60.67, 29, rue Jean-Baptiste Carpeaux, Douai.

Vends imprimante GP 500 A (IOER DMP 1) très bon état (1/85) avec doc. et câble pour Amstrad. Prix : 1 100 F. Écrire à Bruno Gilon, 102, rue La Fontaine, 75016 Paris.

Vends jeux sur cassettes (Rally 23 D, Fight Sorcery, Winter Games Year, Kung Fu Commando) 150 F et disquettes (Konami Coin, Op Hit, Grand Prix 500 CC, Ikari Warriors, etc.) de 80 F à 120 F. Tél. 63.57.36.95. Tarn.

Pour TI/99 modules jeux à 80 F pièce (Startreck, Ghisholm, The Attack Mash, Alpiner, Jawbreaker, Blasto, The Demon Attack, Amazing) + 1 module Music Marker à 150 F + 1 synthétiseur de parole 250 F + 1 prise secam 200 F + 2 cassettes leçon Basic + étendu 50 F + Basic étendu module 300 F. A partir de 19 h au 43.88.05.22 CST (St-Denis).

Vds CPC 464 monochrome (1 an et 3 mois) + 25 K7 le tout 2 300 F + 100 F de housses 2 400 F prix à débattre. Possibilité de vendre séparément. Augustin Carole. Tél. 21.51.33.34.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + lecteur K7 + 400 logiciels (dernières nouveautés) + joystick + nombreuses revues. Le tout en excellent état pour 3 500 F. Thomas au 43.21.74.79.

Vends Amstrad CPC 6128 mono + DMP 2000 + Dart scanner + stylo optique + DR graph. + Datamat + livres et logiciels (valeur : + 10 000 F). Vends 7 000 à débattre. Stéphane Perard. Tél. (1) 43.96.17.59.

## ECHANGES

Rech. Masterfile 6128 + ts prog. ayant rapport avec électronique ou radio-amateurisme. Echanges possibles. Tél. 20.33.04.10.

Ech. n° 2 et 3 d'Amstrad Magazine, parfait état contre n° 1 (bon état exigé). Peiroux Alain, 11, rue des Noisetiers, 60530 Dieudonné. Tél. 44.26.68.56 après 19 h.

Ech. moniteur monochrome 6128, TBE + 900 F contre moniteur couleur 6128. Simon Olivier, Cocagnard, 42570 Saint-Héand. Tél. 77.30.42.29.

Ech. unité centrale CPC 464 + DDI-1 + 2 joysticks JY2 contre unité centrale CPC 6128 clavier Qwerty (acheté en 1987). Tél. 47.97.04.06 de 17 h 30 à 19 h la semaine.

Ech. prog. sur CPC 6128. Forget Bruno, 35, rue Francis Chirat, 26100 Romans.

Ech. guit. Takamine électro-acoust. mod. en – 10, neuve (valeur 5 200 F) contre Amstrad PCW 8256. Tél. 91.53.74.33.

Souhaite échanger idées, listings, jeux, etc. avec possesseurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 à Paris. Pas sérieux s'abstenir. Tél (1) 48.74.81.19 après 18 h du lundi au vendredi ou le WE.

CPC 6128 ch. correspondants en vue d'échanges de prog. Pas sérieux s'abstenir. Mouflard Claude, 39, rue de Verdun, Buire, 02500 Hirson.

Ech. moniteur vert + adaptateur péritel MP.2 pour 6128 contre moniteur couleur. M. Roy, 197, av. du Gal Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél (1) 43.76.12.47 après 19 h.

Ech. pour 6128 synthétiseur vocal français + logiciel + crayon optique électrique studio + logiciel dessin + discologie contre lecteur 5 p 1/4 pour 6128. Vds Vectrex + manette + logiciels état neuf. Tél. 57.24.00.41 après 18 h demander Stéphane.

PC 1412 configuration anglaise ch. PC 1512 conf. française pour échanges et doc. Mathioulakis E., Maison d'Italie, 7 A, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél (1) 45.89.78.53 poste 309 le soir.

CPC 6128 ch. correspondants pour éch. divers. Scherrier Anne,. 3, rue de Queux de Saint-Hilaire, 59190 Hazebrouck.

CPC 6128 ch. correspondants sérieux en vue d'échanges idées, trucs dans région Nord, Belgique ou autres. Lemaire Fréfdéric, 291, av. Saint-Exupéry, 62100 Calais.

Ech. TRS 80 mod. 3, 48 K, lec.-K7 + cours basic complet et doc. en anglais contre imprimante pour CPC 6128 avec cordon. Tél. 69.43.45.39 après 19 h (Michel).

Belgique et Nord France souhaite correspondre avec utilisateurs CPC 6128 pour éch. idées, prog., sans but lucratif et très sérieux. Dubois Théo, 57, rue Hansez, Q4641 Olne (Belgique).

Amstrad PC 1512, recherche contacts sur région Orléans pour échanges idées et divers. Tél. 38.59.10.99.

CPC 464 + DDI 1 cherche tous contacts pour échanges. Réponse assurée. Écrire à : Magne Philippe, 3, route de St-Paul, 81300 Graulhet.

PC 1512 et CPC 6128 cherche contacts pour échanges, idées, astuces, logiciels. M. Gaggiano Louis, 8, rés. de la Guesle, 28230 Épernon. Tél. 37.83.66.15.

Échange Amstrad 464 couleur + 13 jeux (fournis avec coffret) contre un Amstrad CPC 6128. Téléphoner au : 40.89.10.44, 37, rue Saint-Léonard, 44 000 Nantes.

Échange moniteur monochrome GT 65 contre moniteur couleur CTM 664 et recherche un club Amstrad près de Rambouillet (78). Écrire à : Letanoux Yann, 8, rue Hector Berlioz, 78120 Rambouillet.

Échange CPC 464 monochrome en très bon état + joystick Quickshot II + logiciels (une trentaine) + adaptateur Peritel + téléviseur portatif couleur 36 cm contre Commodore 128. Tél. (61) 44.11.07 ou écrire Bellefontaine, passage A. Camus, bât. 31, appt 12, 31100 Toulouse (tts heures), demander Frédéric.

Échange CPC 464 (clavier) + 300 F contre 664 ou 6128 (clavier) garantie 8 mois (à partir de janvier 87). Tél. 48.23.45.13.

Amstrad 464 échange idées, logiciels, listings, livres, etc. Écrire à Duchamp David, "La Bouillière", Lombard, 25440 Quingey.

Recherche personne pouvant monter inverseur de drive sur 6128 sur région de Versailles. Tél. 39.50.57.59.

Possesseurs 464 + disk cherche correspondants pour échangé divers (programmes sur disk, matériels, documentation, etc.). Alexis Letournel, 27, rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. (16-1) 42.04.52.99.

Échange ordinateur VG 5000 + 5 logiciels + magnétophone + manettes + adaptateur + alimentation contre un clavier d'Amstrad CPC 6128.

CPC 6128 cherche correspondants pour échange programmes jeux et utilitaires sur disk. Tél. 85.84.41.40 après 19 h et week-ends ou écrire à Martin Roger, collège du Vieux Fresne, 71130 Gueugnon.

Échange 464 couleur + nombreux logiciels dont News contre 664 couleur. Tél. 56.02.87.93 après 19 h.

Désire créer club PCW en Suisse, région Genève/Lausanne. Intéressés, me contacter : François Bauder, "La Lignière", 1196 Gland. Tél. 022/64.41.90 (soir).

Amstrad CPC 6128 recherche programme. Réponse assurée. Tél. (1) 34.13.36.37 ou envoyer liste à Dutouquet D. 2, place des Arts, 95120 Ermont.

Échange moniteur monochrome GT 65 + adaptateur peritel MP2F + 300 F + jeux, contre moniteur couleur CTM 664. Échange jeux sur disk. Fabrice Sanvert, 16 bis, bd A. Briand, 93100 Montreuil. Tél. 48.57.30.94.

Possesseur CPC 464 + lecteur disc cherche correspondant(e)s ou contacts (de préférence région paloise) pour échanges divers. Écrire à : Coca Nadine, 1, cours de la Marne, 64110 Gelos.

CPC 6128 cherche contacts pour échanges logiciels utilitaires et éducatives. Écrire : Mlle Béatrice Cassar, 38, rue Mercantour, 78310 Maurepas.

Échange moniteur monochrome neuf + stylo optique (lightpen) + nombreux jeux contre moniteur couleur. Tél. 43.41.62.99, région parisienne. M. Perraudeau.

Échange nombreux logiciels et nouveautés sur Amstrad disquette. Alexis Letournel, 27, rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. (16-1) 42.04.52.99.

Vends ou échange logiciels utilitaires et jeux. Bussonnais Olivier, 6, rue de Marseille, 93800 Épinay-sur-Seine.

CPC 6128 cherche contact pour échange de jeux sur disk. Tél. 20.04.37.80, demander Fabrice ou écrire à Guers Fabrice, 22, rue Roger Salengro, 59260 Hellemmes. Pas sérieux s'abstenir.

Échange logiciels pour CPC 6128 (nombreux jeux en tout genre dont Lightforce, Ikari Warriors, Sram 1 et 2...). Écrire à Raison Davy, 6, rue du Chemin Vert, 93000 Bobigny ou téléphoner au 48.32.43.13.

Échange CB Président + antenne 6, 6M, 518 d'onde + câble blindé. Val. : 1 700 F + SS A1 + jeux pour 464 contre lecteur 5" 1/4 pour 6128. Urgent. Frédéric au 74.92.54.51 après 18 h en semaine. Merci (ou ZX81).

CPC 464 + DD1 cherche contacts et échanges. Dept 60, Clermont de l'Oise. Tél. (HB) (1) 43.44.24.22 p. 4291 ou 44.78.20.83 (week-end).

Amstrad CPC 464 + drive cherche tous contacts pour échanges divers (logiciels, astuces...). Réponse assurée. Contacter Philippe Magne, 3, route de Saint-Paul, 81300 Graulhet.

## ACHATS

Cherche IMP. GP-500 ou MCP 40 pour 500 F maximum. Tél. : 82.22.29.02. Demander Marc, 1, rue Leprince Riviguet, 54580 Auboué.

Pour cause de perte, achète livre d'instruction CPC 664 ou photocopie en français. Urgent. Faire offres au 45.65.02.07 après 21 h.

Achète lecteur DDI-1 pour Amstrad CPC. Prix maximum 1 450 F. Tél. (16-1) 60.60.21.99 après 20 h, demander Maurice.

Cherche prise Peritel pour CPC 664 : 250 F environ et rallonge de clavier : 80 F. Ecrire à : M. Gateau Philippe, 52, rue de la République, 93100 Montreuil. Urgent ou téléphonez au 42.87.69.07.

Achète synthétiseur vocal Technimusique : 200 F (K 7 ou disc) et lecteur 5 P : 400 F. Tél. : 39.19.37.20 (Christophe : 19 h 30 à 21 h) ou écrire Christophe Lamontagne. 36, av. Paul Brard, 78700 Conflans.




Achète PCW 8256 dans Région Lorraine, uniquement. Tél. : 83.54.94.87 après 19 h.

Achète imprimante Amstrad, DMP-1. 800 F maxi. Téléphonez heure repas au 68.22.26.53.

Cherche logiciel serveur monovoie aux normes VIDEOTEX pour CPC 6128, équipe de RS 232 C et modem. Faire offre à Xavier Fouquoire, 20, av. Pierre Grenier, 92100 Boulogne.

Achète compilateur Basic "Typhon". Possibilité échange contre livres ou nouveautés, jeux. Faire offre à Dévulder Jean-Paul, 11, rue Ernest-Renan, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.68.30.

Urgent ! Christophe cherche une imprimante MCP 40 avec son câble, pour raccordement à un CPC 464. Tél. : 85.85.29.59 (heures repas... merci). Prix maximum : 600 F.

Achète CPC 464 monochrome, bon état : 1 000 F env. Tél. : (1) 45.70.50.91. Bureau ou soir semaine (1) 45.88.80.53.

Pour Amstrad 6128, cherche des logiciels professionnels utilitaires et éducatifs E. Gorski, 24, allée Emile Zola, 91300 Massy. Tél. : 69.30.51.36.

Amstrad CPC 6128 et DMP 2000, achète programmes utilitaires et professionnels + notice d'emploi. Faire offre à Masselin Guy, 7, lotissement Saint-Pierre 83170 Brignoles.

## EMPLOIS

Vous cherchez un programme spécifique répondant à vos propres besoins (compta, fichiers, facturation clients, paie, etc.), nous le réalisons pour vous en cobol, basic, DBase sur PCW Amstrad. Donnons cours initiation, perfectionnement. M. Didi, 30, rue Keller, 75011 Paris. Tél (1) 43.48.54.57 après 18 h.

Réalise adaptation drive 5 1/4 sur CPC 464-6128-664 (double face, double densité), gestion des têtes au clavier, kit 800 F drive compris + alimentations + plans adaptations 1 000 F (pose comprise). Pour tous rens. tél. au 47.21.19.89 après 18 h.

Offre d'emploi temporaire : CE Renault cherche analyste-programmeur sur PC 1512 pour réalisations logiciel spécifiques : comptabilité, gestion, statistiques... Lieu de travail : 140, avenue de Villeneuve-St-Georges, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. 48.90.95.37.

## DIVERS

Urgent. En vue reconversion dans l'électronique (niveau BEP), rech. listings ou programmes (sur disques) de maths, physiques électronic de la 4e

Suite page 161

# PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient le dix du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.
Envoyez-nous vos P.A. rédigées très lisiblement, ainsi que votre règlement de 25 F à :
**Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.**

Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

# LES LOGICIELS PEDAGOGIQUES de LOGYS

Des exercices en nombre illimité qui s'adaptent au niveau de chacun.
Facilité et souplesse d'emploi, aspect ludique et attractif.
Une utilisation judicieuse des apports spécifiques de l'ordinateur. Des logiciels conçus par des enseignants et testés avec des élèves.

## UN PROFESSEUR DE MATHEMATIQUES CHEZ VOUS :

### MATHS-ECOLE

**Du CP au CM2 :**
Pour apprendre à compter, multiplier, ordonner, lire une figure, manipuler les décimaux, utiliser des opérateurs,...
(+ 2 jeux éducatifs)

**AMSTRAD CPC 464/664/6128**

**290F**

### MATHS-COLLEGE

**De la 6e à la 3e :**
Calculs sur les relatifs, les rationnels, résolutions d'équations, repérages sur une droite et dans un plan.
(+ 3 jeux éducatifs)

**AMSTRAD CPC 464/664/6128**

**290F**

*Chaque exercice comporte de nombreux niveaux dans lesquels l'enfant est obligé de réussir pour progresser.*
*Des aides animées viennent soutenir l'élève en difficulté.*

## VOUS SAVEZ LIRE, MAIS LISEZ-VOUS DE MANIERE EFFICACE ?

### LECTURE EFFICACE

***Exercices-jeux d'entraînement à la lecture rapide, à la compréhension et à la mémorisation des textes.***

A été conçu pour vous permettre d'améliorer vos performances de manière attrayante, quel que soit votre niveau de départ.
De la maternelle à la retraite :
Elargissement du champ de vision,
repérages de mots et d'idées dans un texte, reconstitution mot par mot d'un texte lu,...

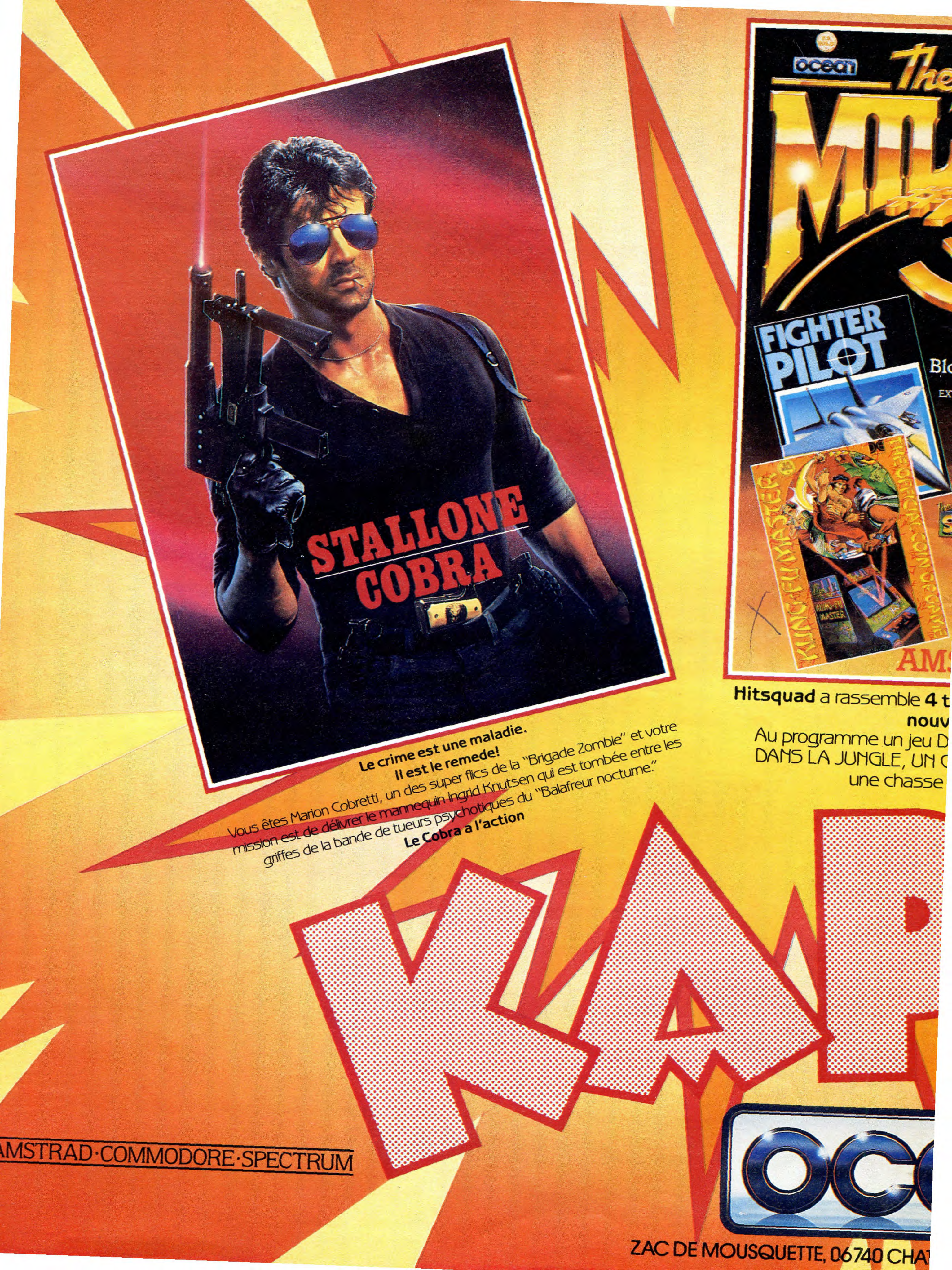
***Logiciel livré avec une base de textes et un éditeur permettant d'en créer de nouveaux.***
**AMSTRAD CPC 6128 ou PCW8256/8512**

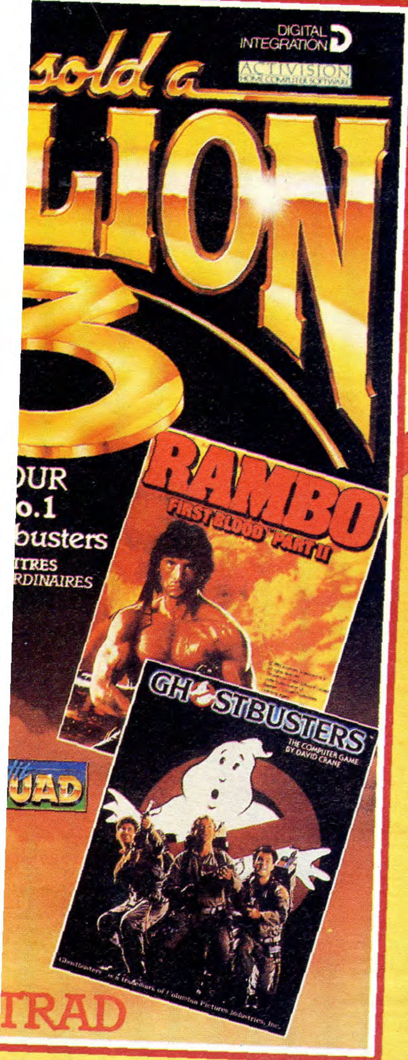
**290F**




36, RUE NOLLET 75017 PARIS TEL. : **42.93.29.00**

DE VISU


ocean
FIGHTER PILOT
KUNG-FU MASTER
STALLONE
COBRA
Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action
Hitsquad a rassemble 4 t
nouv
Au programme un jeu D
DANS LA JUNGLE, UN C
une chasse
AMSTRAD·COMMODORE·SPECTRUM
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHAT




res extraordinaires dans son
album
RT MARTIAL, UN COMBAT
MBAT AERIEN, et bien sur
x Fantomes!!

SHORT CIRCUIT™

ocean

AMSTRAD DISK

Numéro 5 est vivant! robot de série Saint (Transport Nucléaire Stratégique Artificiellement Intelligent) s'est détraqué. Et survint un évènement qui avait une chance sur un million de se produire: L'éclair qui a frappé l'automate lui a donné une conscience. Maintenant, le savant qui l'a assemblé veut de nouveau le démonter pour comprendre ce qui c'est passé. Le chef de la sécurité il souhaite s'en débarrasser afin de rentrer chez lui à temps pour le dîner.

Vous êtes Numéro 5…vous êtes en vie et vous souhaitez le rester!



AMSTRAD·COMMODORE·SPECTRUM

NEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

# L'AM5D+ NOUVEAU EST ARRIVÉ!

# LE LECTEUR 5" 1/4 POUR AMSTRAD

## 1 M OCTETS pour

## 1699 F TTC SEULEMENT

**PRIX SPECIAL**

# J'♥ LE NOUVEAU JASMIN AM5D+

le 2e lecteur double tête, quadruple densité, indispensable pour votre AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128

*NOUVEAU JASMIN AM5D+, le lecteur double tête, Puissant mais Econome*

Plus besoin de retourner la disquette. La sélection de face se fait par inverseur avec indicateur lumineux.

JASMIN AM5D+
Lecteur Double Têtes 1M.

| | |
|---|---|
| Lecteur 5" 1/4 JASMIN AM 5 D+ - 1 M : double tête, quadruple densité, 720 K formatés, entièrement compatible AMSDOS et CP/M/2.2, CP/M+, livré avec disquette utilitaire de duplication, formatage et utilisation en 80 pistes | 1.699 F TTC |
| Câble de liaison pour CPC 6128/664 | 155 F TTC |
| Adaptateur AD 12 - VDC : pour l'utilisation avec des moniteurs sans sortie 12 V | 60 F TTC |
| Disquettes 5" 1/4, l'unité | 7 F TTC |
| Câble imprimante parallèle CENTRONICS pour AMSTRAD | 175 F TTC |

## — CONCEPTION NOUVELLE
## — BOITIER METALLIQUE
## — SELECTEUR EN FACE AVANT
## — FIABILITE ACCRUE

Les prix en boutique comprennent le port.

AMSTRAD - CPC 464 - CPC 664 - CPC 6128 - AMSDOS sont des marques déposées d'AMSTRAD, JASMIN AM 5 D+ est une marque déposée de T.R.A.N. sarl. CP/M est une marque déposée de Digital Research.

*** 1 M Octets non formatés. 720 K formatés**

**Tous nos prix sont en fonction de nos stocks au 1er janvier 1987**

**BON DE COMMANDE à tran sarl** - Crédit possible. Nous téléphoner

ZI Les Fourches - Les Espaluns - Avenue Lavoisier
83160 LA VALETTE-DU-VAR - Tél. 94.21.19.68

AMS 04/87

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration ___/___ Signature ________

Veuillez m'envoyer d'URGENCE

| | Désignation | Quantité | Px unit. TTC | Mt.TTC |
|---|---|---|---|---|
| Nom : ........................................ | | | | |
| Adresse : ........................................ | | | | |
| Code postal : .................... Ville .................... | | | | |
| Tél. obligatoire ........................................ | | | | |
| Date : .................... Signature : .................... | Ci-joint un chèque total : ........................................ | | | |

Forfait de Port express en France pour achat de plus de 500 F TTC : 100,00 F TTC - Forfait de Port en France pour achat de moins 500 F : 40,00 F TTC
Supplément Contre-Remboursement : 120,00 F TTC

à la 1ère. Merci. Je travaille sur CPC 6128. Mambella Stéphane, 253, Kellermann-Lorraine D, 88100 Saint-Dié.

PC 1512 DD ch. correspondants. Vieillescaze Jacques, 38, av. Ile de France, 25000 Besançon. Tél. 81.52.43.38.

Rech. personne possédant Amstrad 6128 pour échanges idées, travail, thème astral, révolution solaire, transits. Tél. 45.84.45.48.

Possesseur de 464 rech. programmeur débutant en assembleur pour échanger des idées (routines...). Moureu, 5, traverse Cazeneuve, 13012 Marseille.

CPC 6128 rech. correspondants sérieux pour échanges divers. Allain Didier, 31, cité des Pins, 29116 Moëlan-sur-Mer. Tél. 98.39.62.36.

CPC 6128 ch. correspondants sur Paris et banlieue 94 et 91 en vue d'échanges de programmes sur 3" et 5" 1/4. Rech. contacts avec Jasmin AM50. Cuillerier Didier. Tél. 43.43.81.45.

Pour programmation perso, rech. docs, tableurs, multiplan, Amscalc., Calcumat, Mastercalc. Normandin M., 85, av. Montjovis, 87100 Limoges. Tél. 55.79.61.81.

Ch. membres pour former club Amstrad-Schneider (cassettes) + vds Canon X-07 avec carte de programmation (ordi. portatif) : 950 F. Vds voiture radiocommandée + radio + accu + chargeur, complàète, prête à rouler, 950 F. Pour tous rens. Tél. 93.88.49.48 demander Gilles (Alpes-Maritimes).

Poseseur du CPC 464 je ch. personne possédant le synthétiseur vocal Technimusique (version K7 pour 464) en vue d'échange d'idées, de programmes. Sanchez Olivier, 36 bis, rue de l'Ermitage, 91800 Brunoy. Réponse asurée. Merci.

CPC 464 + lecteur de disquette ch. contacts pour échanges divers dans le Haut-Rhin. Tél. 89.47.34.92 après 17 h.

Rech. correspondants possédant PCW 8512 pour éch. d'idées sur Rouen et la région. F. Galerant. Tél. 35.63.52.07.

Club Amstrad Tunisie CPC, PCW, PC contactez : Magid Ben Cheikh, 8, rue des Genêts, Le Bardo 2000 Tunisie. Tél. (216/1) 223528.

Sur région Rennes ch. contacts pour programmation de jeux ou éch. de trucs et astuces. Tél. 99.59.44.24 après 17 h 30.

SOS. CPC 6128, disk, début. (34 ans) ch. "aide" ou prof. contre échange logiciels sur Châlons-sur-Marne. Tél. 26.65.66.83 heures bureau.

Rech. personne ayant effectué bidouille pour 6128 avec un canon 5 1/4 MDD 6106 + récompense en matériel en région parisienne si possible pour voir sur place. Merci.

Vous voulez imprimer des étiquettes adhésives mais vous n'avez pas d'imprimantes ?! Je le ferai pour vous en m'adressant le texte de l'étiquette et 1,80 F par étiquette. Duval Gaël, Impasse des Trembles, Amayé-sur-Orne, 14210 Eurecy.

Ch. d'urgence adresses pour locations logiciels pour la Belgique uniquement. Mathot Christophe, rue Hermoncroix, 9, B-56220 Andenne (Belgique). Tél. 085/84.30.47.

Saint-Malo : création initiation à l'informatique pour les jeunes (à partir de 6 ans), les adolescents, les adultes sur Amstrad couleur CPC 6128. Echanges d'idées, programmes, jeux, revues variées. Cotisation annuelle 400 F. Certain, BP 39, 14, rue des Ménestrels, La Haize. Tél. 99.56.25.95.

Vous ne possédez pas d'imprimante alors je vous imprime tous vos listings pour 25 F. Augustin Carole. Tél. 21.51.33.34.

CPC 6128 rech. rens. pour solutionner "Orphée". Maucourant François, 41, rue des Frères Martin, 78510 Triel-sur-Seine. Merci d'avance.

Ch. Amstradiste. Bilon Christophe, 1-31, place des Bergers, 62138 Douvrin.

Si vous n'avez pas d'imprimante, envoyez-moi votre programme et je vous le sors sur papier pour 30 F. Envoyez-le moi vite. Mad-50, rue Lemire, 59700 Marcq-en-Barœul.

Rech. clubs ou contacts pour apprendre à se servir de notre PC 1512. Anne + Martin Paris. Grosjean A., 27, rue Montorgueil, 75001 Paris. Tél (1) 42.36.65.70 le soir.

Débutant rech. correspondant utilisateur confirmé d'un PCW 8512 pour échanges à Paris ou région parisienne. Tél (1) 45.67.22.10 après 20 h.

Artisans, commerçants, particuliers, PME, notre centre de traitement de texte fait tous vos travaux administrafis : courriers, devis, rapports, compte-rendus, mémoire, CV. Travail rapide et soigné par correspondance, France entière sous 48 h. Tél. 27.88.72.99.

PCW 8256 cherche contacts (jeux et utilitaires). Ecrire à D. Prévot 5, rue des Jacobins. 15100 Saint-Flour.

Journaliste recherche sur Paris bon animateur pédagogue pour recevoir leçons payantes afin mieux maîtriser Locoscript sur PCW 8512. Faire offre Georges Ménager. Tél. : 48.28.19.03 ou 48.56.12.27

Cherche instructions pour rentrer programme Dakar 4×4 sans problème dans 6128 Azerty. Merci. Ecrire à Vial Christian, route de l'Isle. 84300 Cavaillon.

Donnez-vous les moyens de pouvoir vous payer ce qui vous tente en informatique. Renseignements contre 1 enveloppe timbrée à votre nom à J.P. Dupas 15, 3, rue Roseraie 59300 Valenciennes.

464 + lecteur, cherche tous progs concernant le tennis de table. Je possède de nbreux progs dont les toutes dernières nouveautés. Mons. Ledru Stéphane La Montagnette, 30500 Saint-Ambroix. Tél. 66.24.19.96.

Cause deliure du Livre, Micro application n° 6, recherche d'urgence les pages suivantes. Pg n° 1, 115 a chapitre 3 (Basic), le chapitre 3.3 et 3.4 ainsi que du chapitre 3.6 à 4.3. Ecrire à M. Terral V, 7, rue Calmette Guerrin, 82000 Montauban.

Possesseur CPC 6128 recherche correspondant(e)s France ou étranger. Réponse assurée. Ecrire à : Marchand Jacques, B.P. n° 2, Centre Urbain, 63300 Thiers.

Je possède un PC 1512, cherche correspondants pour idées, conseils, listings et des astuces pour connecter PC à Minitel. Ecrire à M. Nourry Jean, 10, bd Franchet d'Esperey, 56100 Lorient.

Société d'Edition propose travaux à domicile (3/4 h par semaine). Renseignements contre enveloppe timbrée et libellée + 2 timbres pour une réponse assurée à : M. Ducouet. B.P. 2237. 13277 Marseille Cédex 01.

Cherche mode d'emploi du synthétiseur SSA1 (polycopies). Ecrire à Marti Laurent, 30 lot ND du Rosaire, 66610 Villeneuve de la Rivière.

Souhaite conseils, guide, pour apprentissage de l'informatique. Programmation. Langages divers. Michel Cherbonnel, 1063. B. 32, Maison Centrale 36250 St-Maur (détenu).

Passionné de loto ayant mis au point super programmes d'analyses, de sélections et de combinaisons de jeux, tests de rentabilité largement positifs, cherche audience auprès joueurs intéressés. Ecrire à Gilbert Hoch, 15, rue du Hohwald, 67800 Hoenheim.

Cherche correspondant Amstrad ou IBM PC. S'adresser à Marchand vanant, Impasse Sainte Colette, 63260 Aigueperse. Tél. : 73.63.62.47.

Commerçant possédant PCW 512 recherche dans la région Lens-Arras (Pas-de-Calais) programmeur. Pour programme facturation et stock personnalisé. Tél. : 21.08.00.90. Heures de bureau.

CPC 6128 désespérément seul cherche contats sur Melun (77) ou sa région. Tél. : 64.52.41.84 après 18 h 30.

Club Amstrad en cours de formation. Nous avons un local, 6 CPC 464, 1 CPC 664, 3 PCW 8526, et d'autres équipements. Lieu : Montigny-les-Cormeilles (95). Nous recherchons adhérents(es) et animateurs bénévols. Pour tous renseignements téléphoner au 39.97.67.50.

Suite de la page 65

```
440 GOTO 460                            [ 683 ]
450 IF a$="N" THEN CLEAR:GOTO 10        [ 1894 ]
460 PRINT:PRINT inv$;"Tapez n'impor [ 3937 ]
te quelle touche";ninv$
470 a$=INKEY$                           [ 769 ]
480 IF a$="" THEN 470                   [ 1115 ]
490 CLEAR:GOTO 10                       [ 1048 ]
500 OPEN"i",1,nomprog$                  [ 1347 ]
510 MID$(nomprog$,10,3)="ASC"           [ 1679 ]
520 x=1:y=14:GOSUB 810:PRINT inv$;" [ 6782 ]
ATTENTION le fichier transformé dev
ient ";ninv$;" ";UPPER$(nomprog$)
530 x=1:y=16:GOSUB 810:PRINT"Modifi [ 5519 ]
cation en cours... Patientez quelqu
es instants"
540 OPEN"O",2,nomprog$                  [ 1358 ]
550 a=0                                 [ 360 ]
560 WHILE EOF(1)<>-1                    [ 1160 ]
570 a=a+1                               [ 471 ]
580 x=1:y=18:GOSUB 810:PRINT"TRANSF [ 6686 ]
ORMATION DE LA LIGNE ";:PRINT inv$;
:PRINT USING"####";a;:PRINT ninv$
590 LINE INPUT #1,a$                    [ 1179 ]
600 FOR j=1 TO LEN(a$)                  [ 1261 ]
610 IF ASC(MID$(a$,j,1))<225 THEN 7 [ 2033 ]
10
620 IF ASC(MID$(a$,j,1))=225 THEN M [ 2782 ]
ID$(a$,j,1)="é"
630 IF ASC(MID$(a$,j,1))=235 THEN M [ 2786 ]
ID$(a$,j,1)="è"
640 IF ASC(MID$(a$,j,1))=234 THEN M [ 2725 ]
ID$(a$,j,1)="à"
650 IF ASC(MID$(a$,j,1))=238 THEN M [ 2790 ]
ID$(a$,j,1)="ù"
660 IF ASC(MID$(a$,j,1))=229 THEN M [ 2732 ]
ID$(a$,j,1)="a"
670 IF ASC(MID$(a$,j,1))=230 THEN M [ 2729 ]
ID$(a$,j,1)="e"
680 IF ASC(MID$(a$,j,1))=232 THEN M [ 2742 ]
ID$(a$,j,1)="o"
690 IF ASC(MID$(a$,j,1))=233 OR ASC [ 4133 ]
(MID$(a$,j,1))=244 THEN MID$(a$,j,1
)="u"
700 IF ASC(MID$(a$,j,1))=231 OR ASC [ 4109 ]
(MID$(a$,j,1))=242 THEN MID$(a$,j,1
)="i"
710 NEXT j                              [ 609 ]
720 line$=MID$(a$,1,LEN(a$)):PRINT [ 2504 ]
#2,line$
730 WEND                                [ 488 ]
740 CLOSE                               [ 561 ]
750 x=1:y=18:GOSUB 810:PRINT "TRANS [ 7424 ]
FORMATION TERMINEE. Voulez vous opé
rer une nouvelle transformation O/N
 ?"
760 a$=UPPER$(INKEY$)                   [ 1284 ]
770 IF a$="" THEN 760                   [ 1119 ]
780 IF a$="O" THEN CLEAR:GOTO 10        [ 1901 ]
790 PRINT CHR$(27)+"e"                  [ 1244 ]
800 END                                 [ 399 ]
810 PRINT FN locate$(x,y);:RETURN       [ 2169 ]
820 DATA ASCII TRANSFORMEUR,Copyrig [ 5033 ]
ht Brize Geprges & AMSTRAD MAGAZINE
 1987
```

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | BUGDET DUPONT 86 | JANVIER | FEVRIER | MARS | AVRIL | MAI | JUIN | JUILLET | AOUT | SEPTEMBRE | OCTOBRE | NOVEMRE | DECEMBRE |
| 3 | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | LOYER | 2454,45 | 2454,45 | 2454,45 | 2454,45 | 2454,45 | 2454,45 | 2454,45 | 2454,45 | 2454,45 | 2623,33 | 2623,33 | 2623,33 |
| 5 | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | EDF/GDF | 456,78 | | 665,45 | | 564,34 | | 243,50 | | 642,22 | | 760,00 | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | VOITURE | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 | 1233,90 |
| 9 | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | ASSURANCE | | 4564,00 | | | | | 4650,45 | | 440,00 | | 350,00 | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | MAISON | 500,00 | 500,00 | 500,00 | 500,00 | 500,00 | 500,00 | 500,00 | 500,00 | 500,00 | 500,00 | 500,00 | 500,00 |
| 13 | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | TELEPHONE | 234,77 | | 143,60 | | 334,78 | | 160,67 | | 343,90 | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | MENAGE | 800,00 | 800,00 | 800,00 | 800,00 | 800,00 | 800,00 | 800,00 | 800,00 | 800,00 | 800,00 | 800,00 | 800,00 |
| 17 | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | ENFANTS | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 | 2000,00 |
| 19 | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | VETEMENTS | | 1784,50 | 550,00 | | | 3240,00 | | | 4000 | | | 1245,00 |
| 21 | | | | | | | | | | | | | |
| 22 | HOBBIES | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 | 1000,00 |
| 23 | | | | | | | | | | | | | |
| 24 | VACANCES | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 | 1500,00 |
| 25 | | | | | | | | | | | | | |

Exemple d'utilisation de ROTATE sur un fichier Multiplan, Ce document est imprimé en rotation et doit donc être regardé dans le sens vertical.

**ASCII TRANSFORMEUR**

Copyright Brize Georges & AMSTRAD MAGAZINE 1987

Nom du fichier Locoscript à transformer en ASCII recopiable par ROTATE JHSDKJFL.GDF

Fichier JHSDKJFL.GDF inexistant. Désirez vous un directory O/N ?

```
DATE    .FIC CAL     .BAS ABONNE  .LIS ABONNE  .IND REPERT  .BAS IND     .BAS
LOGIDEO .BAS LIFE    .BAS ALPHA   .BAS LISTE   .SOF POKER   .BAS CALCUL  .BAS
ALPHA   .SOF LISTE2  .SOF ALPHA2  .SOF ALPHA3  .EXP LISTE   .EXP CLE     .SEC
VERIFICA.BAS RPED    .BAS J14FCPM3.EMS SUBMIT  .COM BASIC   .COM PROFILE .SUB
LISTE   .PRO RECUP   .BAS BOUNDER .TXT BOUNDER .ASC LISTE   .ASC PIP     .COM
```

Tapez n'importe quelle touche

Hardcopy de ASCII TRANSFORMEUR

# NE RISQUEZ PAS VOTRE AVENIR

**La diffusion réussie de logiciel en l'absence d'un programme de marketing assez cher et d'une distribution garantie en Europe est devenue en 1986, totalement périmée. Cette année, la diffusion de logiciel sans l'appui d'une marque va être de plus en plus difficile. Les "composantes-risques" ne cessent de se multiplier: frais publicitaires, production de vidéos dans toute l'Europe, conceptions graphiques, fabrication, stocks et crédit...**

**En réorientant vos talents de création et de développement vers les conversions au format U.S. Gold de grands programmes américains et de jeux électroniques, ainsi que vers des projets sous licence, vous pénétrez dans la zone de sécurité que constitue une association de travail avec U.S. Gold.**

**Nous possédons les ressources nécessaires pour répondre à nos obligations financières, ainsi qu'une expérience profonde et inégalée du développement de logiciels.**

## Ce que l'on pense de nous...

### D.I. Weatherburn de Canvas déclare:

*"En 1986, Canvas a eu d'excellents rapports professionnels avec U.S. Gold. Nous avons pris part au développement de traductions et de jeux électroniques tels que "Super Cycle" et "Breakthru" de Spectrum en trois formats; "PSI-5" et "Leaderboard".*

*En travaillant avec U.S. Gold, nous jouissons d'un niveau de sécurité qu'il serait difficile de trouver dans cette industrie, et U.S. Gold démontre une compréhension des nombreux problèmes associés au développement de logiciels qui est totalement inégalée."*




### Mike Woodruff (Adventuresoft) précise:

**CASHFLOW** *"L'avantage le plus important d'une collaboration avec une grande SSCI telle que U.S. Gold est qu'il est possible de prévoir avec précision la question du cashflow. Inutile de s'inquiéter du paiement des salaires en fin de mois. Des rentrées régulières correspondant au travail fini évitent tous ces problèmes."*

**LICENCES** *"Du fait de ses immenses ressources financières, U.S. Gold est en mesure d'acquérir les droits associés aux meilleurs accords de licence; toute SSCI qui développe des produits basés sur ces licences jouit d'un immense avantage sur le marché, surtout lorsque les droits d'auteur sont payés pour un logiciel très demandé."*

**DISTRIBUTION** *"La place qu'occupe U.S. Gold en tête du marché garantit une pénétration maximale de ce marché par nos produits."*

**IDENTITE** *"Bien que U.S. Gold assure la totalité de la distribution, nous n'avons nullement perdu notre propre identité et nous sommes loin de n'être qu'un tout petit rouage dans une énorme machine. Ceci satisfait nos programmeurs et nos artistes, qui détesteraient recevoir des ordres émis par une corporation autonome géante; ils produisent donc un travail de la plus haute qualité."*



### Charles Cecil, de Paragon Programming Ltd., affirme:

*"Après avoir converti plusieurs jeux et, en particulier, le grand "hit" No. 1 "Infiltrator", nous considérons U.S. Gold comme un excellent client. La société est bien organisée et offre une aide considérable pour les traductions. Par ailleurs c'est l'une des rares sociétés de cette industrie qui paie rapidement."*

## Ce que nous pensons de vous...

**Nous offrons les meilleures conditions de paiement – ETES-VOUS CAPABLE DE REALISER DES PRODUITS QUE LES MERITENT?**

**Nous vous attribuons le mérite de votre travail – VOTRE TRAVAIL EN VAUT – IL LA PEINE?**

**Nous sommes d'une grande souplesse en ce qui concerne les paiements de droits d'auteur – LA SOUPLESSE DES STRUCTURES DE PAIEMENT VOUS EST-ELLE IMPORTANTE?**

**Nous exigeons la qualité – PRODUISEZ-VOUS UN TRAVAIL DE QUALITE?**

**Nous prenons soin de ce qui travaillent pour nous – TENEZ-VOUS A LA LOYAUTE ET A L'ENGAGEMENT TOTAL?**

**Si vous avez répondu OUI à toutes ces questions...**
**NOUS SOMMES U.S. GOLD – DITES-NOUS QUI VOUS ETES.**

# PROGRAMMEZ-VOUS UNE CARRIERE EN OR



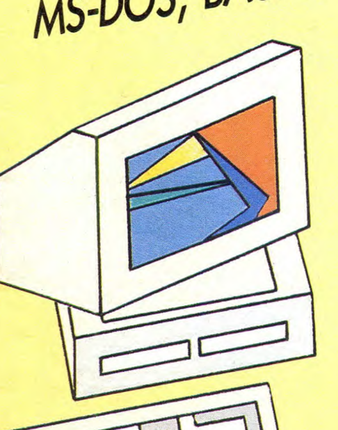

**CONTACTE : Albert Loridan, U.S. Gold (France) SARL, B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144.**

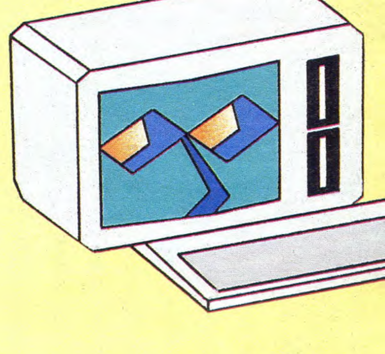
# CAHIERS d'AMSTRAD magazine

N° 8
25 F

**Calvacom,**
la nouvelle communication

**Initiation :**
Assembleur 8086, MS-DOS, BASIC 2





**Logiciels :**
VP-Planner, C-Paye
Generic CADD

**Listings :**
Vérificateur V2, transferts de fichiers CPC-PC

**Les extensions du PCW**

# SPECIAL PRO

M 1668 - 08 - 25 F MARS/AVRIL 1987
SUISSE : 8,50 FS - CANADA : 5,95 $ CAN

# LES MEILLEURS SIMULATEURS SUR VOTRE AMSTRAD

**Voilà bien un sujet qui va faire rêver les petits et les grands. Ce dossier, sans être exhaustif, se propose de vous faire connaître ou reconnaître ce qui se fait le mieux de la machine volante au sous-marin, en passant par les véhicules à deux et quatre roues, sur nos ordinateurs préférés. Si nous taxons délibérément celui-ci de non-exhaustif, c'est tout simplement qu'il nous paraissait difficile de mettre sur un pied d'égalité, à la fois les simulateurs dits "sportifs" (golf, karaté, boxe, etc.), "intellectuels" (échec, et jeux de réflexion divers), et ceux, plus spécialement axés sur la compétition motorisée sous toutes ses formes. Que les "enragés" du sport avec un grand S ne nous en veuillent pas, nous leurs promettons un nouveau dossier prochainement, qui leurs sera plus particulièrement réservé. Mais pour l'heure, revenons à ce qui nous préoccupe, en l'occurence, les courses endiablées au "joystick" d'un avion, d'une voiture, d'une moto et de bien d'autres engins insolites.**

## FLIGHT SIMULATOR

### Microsoft PC

**Il aurait été inconcevable, dans ce dossier simulateurs, de ne pas vous parler de ce logiciel, best-seller des logiciels de ce PC et compatibles. Le succès de flight simulator est dû en premier lieu à son âge. En effet, à sa naissance, il était pratiquement le seul simulateur de vol, à un prix tout à fait raisonnable, sur PC donc, avec une concurrence quasi nulle.**

Mais l'âge n'est pas le seul atout de ce logiciel, avec une telle qualité, il ne pouvait qu'obtenir un énorme succès auprès du grand public.
Lorsque l'on insère la disquette dans le lecteur pour la première fois, on ne se doute pas encore du nombre d'heures qui passeront avant que l'on s'arrache du clavier. Le joueur, ou plutôt le pilote, est frappé par le réalisme qui n'est limité que par les capacités graphiques du PC qui sont loin d'être médiocres. Au fait, un conseil, lisez bien la notice du programme pour pouvoir l'utiliser correctement, faute de quoi, votre vol aura un aspect kamikaze précoce.
Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore ce superbe programme, sachez que le nombre de commandes est assez impressionnant, mais reflète bien la qualité de la simulation. Quelques exemples : hormis le fait que l'on puisse sélectionner plusieurs types de vols comme pilotage classique de jour comme de nuit en partant de la piste désirée ou encore un combat aérien, il est possible, chose assez rare sur les logiciels de ce type, de sélectionner la vue désirée. C'est-à-dire que l'on peut voir devant l'avion mais aussi derrière, dessous et sur les côtés de ce dernier (la vue de dessous peut être utile lorsque l'on désire s'assurer de la bonne position du train d'atterrissage). Bien sûr, toutes les commandes classiques sont présentes, réglage de la puissance des gaz, positionnement des volets, commandes du train d'atterrissage, tir... Avec en plus, pour le vol de nuit, l'éclairage du tableau de bord ainsi que l'allumage des phares de vol situés en bout d'ailes et sur la gouverne de l'appareil. Toutes les acrobaties sont permises, loopings, tonneau, vrilles, rase-mottes, vol sur le dos... Les effets sonores sont tout-à-fait corrects pour un simulateur où, à part le bruit des moteurs et celui des mitrailleuses lors du tir, il n'y a pas d'effets sonores spéciaux à obtenir.
Le combat aérien est très réaliste, tout d'abord comme pour tout avion digne de ce nom, il faut décoller à partir de la piste et non pas à partir du parking (vous pouvez toujours essayer pour voir, ça marche, mais ce n'est pas recommandé), puis voler vers la base ennemie à basse altitude si possible car vos ennemis volent assez bas. Ces derniers sont des biplans dont les pilotes doivent être des experts car si vous n'êtes pas un as du combat aérien, vous vous retrouverez vite au tapis car ils visent juste les bougres ! Un petit conseil pour vous habituer aux commandes, entraînez-vous à passer sous le hangar, sans vous écraser bien sûr, une bonne dizaine de fois, ce petit exercice de pilotage vous donnera une meilleure précision dans votre pilotage et vous donnera certains réflexes très utiles pour les combats que vous engagerez. Autre chose, commencez par le pilotage classique de jour avant de passer au pilotage de nuit. Pensez à repérer les caps à suivre pour vous poser sur la piste que vous avez choisie. Le programme vous permet certaines erreurs lors de l'atterrissage que la réalité ne pardonnerait peut-être pas. C'est une bonne

chose qui évite que les novices se découragent trop vite de cette partie de pilotage qui, il faut bien le dire, est bien plus complexe dans la réalité (les pilotes en savent quelque chose). Cependant, lors de cette phase, n'oubliez tout de même pas de sortir le train d'atterrissage et surtout, ne descendez pas trop vite, il s'agit de poser l'avion, pas de le planter. Quoi qu'il en soit, vous vous ferez très vite au pilotage (simulé) avec ce logiciel car il est très souple d'emploi et on s'habitue très rapidement aux commandes.
Je ne vous en dis pas plus, si vous ne possédez pas encore ce superbe logiciel, essayez vite de combler cette lacune, vous ne serez vraiment pas déçus de cet investissement.

*Eric Mistelet*

# GATO :
## aux commandes d'un sous-marin pendant la Deuxième Guerre mondiale

### Spectrum Holobyte Inc. PC

"Comsubpac à Growler : intercepter cargo quittant cadran 13 — Cargo progresse vers (Radar SJ) destination inconnue — ennemi alerté de la présence des sous-marins dans la zone."
Et voilà : vous avez juste eu le temps d'allumer votre micro, d'y mettre un "DOS", puis de charger Gato et vous voilà tout d'un coup investi d'une mission extrêmement périlleuse. Vous êtes "seul maître à bord", aux commandes d'un sous-marin de la Deuxième Guerre mondiale. Vous avez autour de vous toute une flotille ennemie. Vous êtes écrasé par la charge !
Allons, réagissez ! Un coup d'œil aux différents tableaux de bord, profondeur, vitesse, cap et vous plongez. Attention, ne faites pas comme moi, le doigt bêtement appuyé sur la touche "flèche vers le bas", ou vous risquez de vous retrouver rapidement par — 399 pieds ; limite de votre sous-marin, avec les murs qui se lézardent et un bruit "d'enfer" vous signifiant votre fin proche !
Le premier écran qui s'offre à vous est donc le tableau de bord principal. N'oubliez pas de suivre avec vigilance vos réserves en essence et la charge de vos batteries. De

GATO

IBM PC
PC jr
Comparibles

Simulation d'un Sous-Marin de la Seconde Guerre Mondiale

Spectrum HoloByte Inc.

même ; faites attention aux réserves en oxygène. Choisissez votre mode de propulsion (à essence ou électrique) et fixez votre vitesse (touches de fonction F1, F3, F5 et F7). Vérifiez que vous disposez bien d'un chargement complet de 24 torpilles.

### Sus à l'ennemi

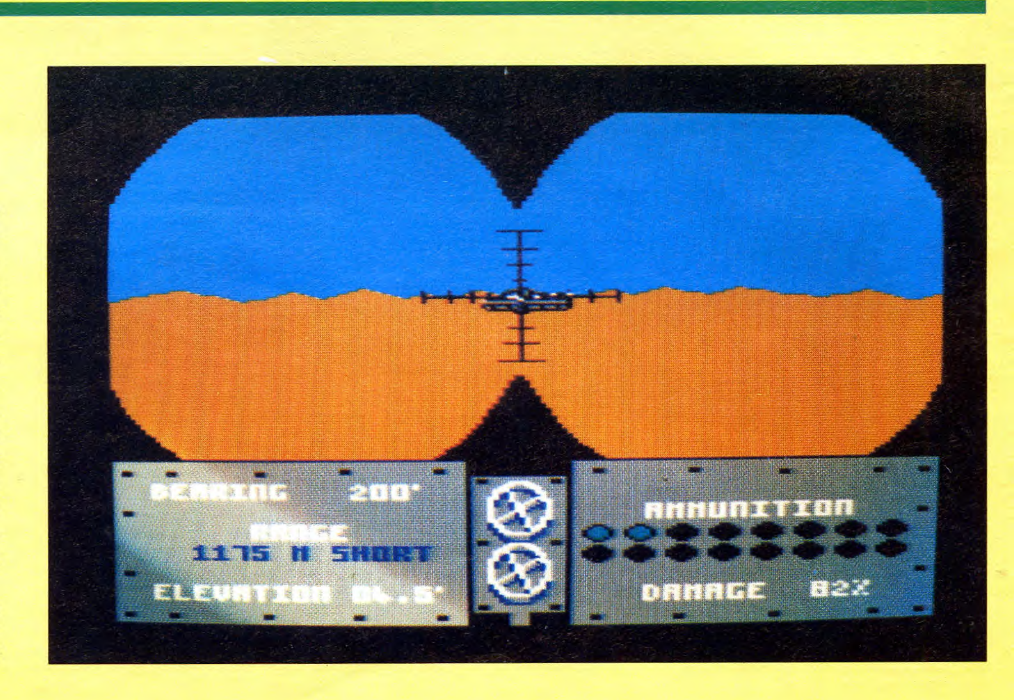
Facile à dire mais pas forcément à faire. De toutes les manières, n'oubliez surtout pas que la flotte ennemie sait que vous rodez dans les parages. Alors redoublez de prudence ; vous aurez en face de vous cargos, pétrolier, patrouilleur, torpilleurs (les plus dangereux) et convoyeurs. Un coup de doigt sur la touche ''C'' et vous verrez la carte de cette région du Pacifique Sud, que vous espérez bien pouvoir quitter un jour autrement qu'enfermé dans une petite caisse en bois ! Comme vous commencez — et moi aussi — à connaître Gato, vous n'avez choisi bravement que le niveau 1. Vous voyez donc apparaître en vert votre déplacement et en rouge celui de toute la flotte ennemie. Si vous désirez encore plus de précision, vous pouvez appuyer sur la touche ''Z'' qui vous donne en ''zoom'' une vue encore plus précise de vos déplacements.
Servez-vous avec la plus grande attention de votre radar et consultez le livre de bord du capitaine où sont enregistrées vos victoires mais aussi vos pertes. Essayez de ne pas vous tromper de cap lorsque vous enverrez votre première torpille : vous la perdrez (bien sûr) mais vous risquerez aussi de vous faire repérer à coup sûr par l'ennemi. Autre conseil : ne tirez pas impunément sur tout ce qui se présente à vous : vous pouvez très bien passer en dessous d'un patrouilleur sans vous faire remarquer. L'important est de garder ensuite suffisamment de munitions pour votre réelle cible.

### C'est simple : le meilleur du genre

Gato est en effet de l'avis de la plupart des connaisseurs, le meilleur simulateur sous-marin du monde des IBM et compatibles. Logitec, son importateur exclusif nous a fait le cadeau tout récemment de franciser le jeu ert la notice, ce qui le rend malgré sa complexité très facile d'emploi. Evidemment il est un peu cher : environ 420 F TTC, mais enfin rien n'y manque, c'est un vrai jeu de ''pro''. Les apprentis marins des profondeurs devraient s'en régaler. Un seul problème : certains graphismes sont très durs à regarder à cause de la sélection des couleurs. Remarquez que cela ne gêne pas le déroulement du jeu.

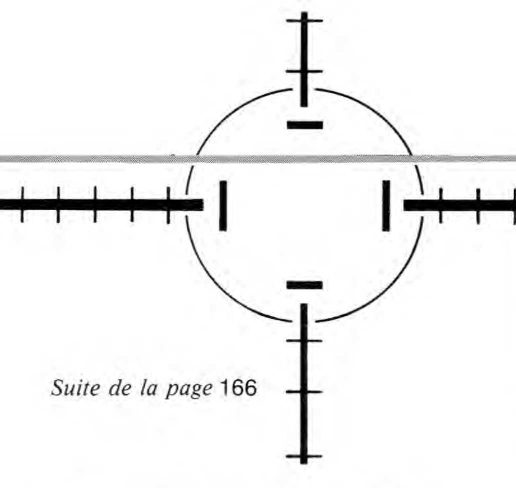
# TOBRUK

## Wargames CPC

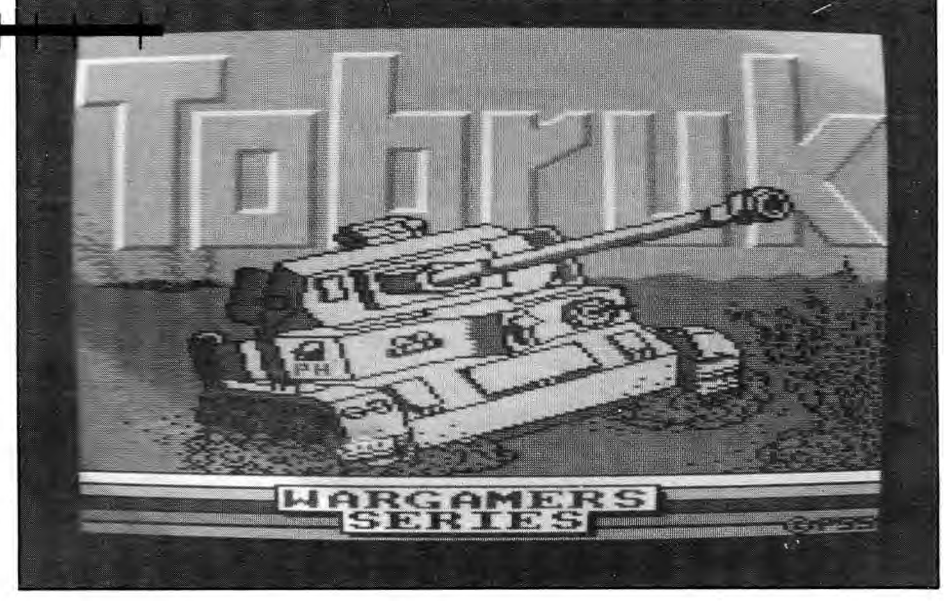



Un superbe mélange de simulation guerrière sur carte d'état major et de conduite de chars à l'assaut des divisions alliées. Ce jeu où contrairement à l'habitude vous personnalisez l'ennemi, incarné par le tristement célèbre ROMMEL, vous fera revivre à votre manière le rude combat qui fit échec à l'avancée de l'armée allemande sur TOBROUK. La carte d'état major dont vous disposez, regroupe les dispositions respectives de l'armée allemande (dont la vôtre), et de l'armée alliée. Lors de votre entrée en jeu, les divisions sont positionnées telles qu'elles l'étaient à un moment donné de cette bataille, et c'est heureux pour vous, de façon équilibrée.
A vous de les faire évoluer de manière à engager l'affrontement (contre l'ordinateur

*Suite page* 168



*Suite de la page* 166




où contre un adversaire réel, nous en reparlerons plus loin), qui vous permettra peut-être de réaliser le rêve du maréchal... A chaque combat engagé, l'ordinateur vous propose de mener votre mission à bien, sur un front sélectionné au préalable, en vous mettant aux commandes d'un char se trouvant à proximité de l'objectif. La réelle simulation commence ici, et bien que l'on puisse lui reprocher d'être un peu courte, elle n'en est pas moins savoureuse.
Votre char se déplace en plein désert, grâce à un indicateur directionnel et un "cap" ennemi. Vous devrez faire feu sitôt l'objectif repéré, et le détruire. Dans le cas contraire, votre division subira de lourdes pertes, qui, peut-être, permettront aux alliés de prendre l'avantage de manière irrémédiable. Il est possible de jouer avec deux ordinateurs à condition que ces derniers soient reliés entre eux par un câble spécial. Dans ce cas, chaque ordinateur gèrera ses propres armées sous votre commandement. Un excellent jeu qui tient en haleine des heures durant !

# FIGHTER PILOT : SON EXCELLENCE SIMULATEUR PREMIER...

## Digital Integration CPC

**Un des premiers simulateurs sur CPC, autant par le niveau, que par sa date de sortie sur nos petits écrans... Ce jeu, qui au prime abord ne paye pas de mine, vue la relative pauvreté des graphismes, n'en est pas moins d'un réalisme à faire peur... Doté d'un menu très complet, façon Digital Integration, vous pourrez apprendre à maîtriser l'atterissage (option landing practice), qui, soit dit en passant est loin d'être facile, avant de vous lancer dans les airs à la poursuite d'ennemis aussi nombreux qu'efficaces. Sans être tatillon, outre mesure, ce logiciel ne vous laissera aucun droit à l'erreur.**

Vous devrez incessament surveiller, à la fois votre radar, votre altimètre, votre boussole, et bien entendu, votre indicateur de vitesse. A ce sujet, sachez qu'il est plus prudent de rentrer les trains d'atterissage, dès le décollage effectué... En effet, une vitesse trop élevée, combinée à des trains sortis, vous ammenerait immanquablement à écourter votre mission de manière singulière...
La carte dont vous disposez pour vous guider, vous offre un repérage des lignes ennemies, ainsi que la position relative d'un éventuel poursuivi, ou plus grave, celle d'un poursuivant. Malheureusement, le manuel sommaire qui accompagne le programme, ne vous fournit que peu d'informations sur les décrochages en catastrophe, ou autres astuces pour échapper à l'adversaire. Si vous n'êtes pas plus doués que moi, il se pourrait que vous ayez souvent à le regretter.
Néanmoins, votre radar de combat (que dieu protège l'inventeur du radar longue portée...) vous indiquera avec précision les mouvements, parfois désordonnés des engins qui vous talonnent. Mais ne croyez pas pouvoir vous reposer sur vos lauriers pour autant. Car ils sont adroits les bougres, et ne gaspillerons que peu de munitions, sans faire mouche à tous coups. Bien heureusement, votre avion est assez résistant pour encaisser quelques coups de semonce quasiment sans "broncher". Là encore, il vous faudra tenir compte, plus que jamais, de l'adage désormais célèbre : "un coup, ça va, trois coups, bonjour les dégâts"...
Bon, je sais, je ne vous dresse pas un tableau très encourageant. Mais enfin, que voulez-vous, n'est pas le Baron Rouge, qui veut...

### Au dessus des nuages...

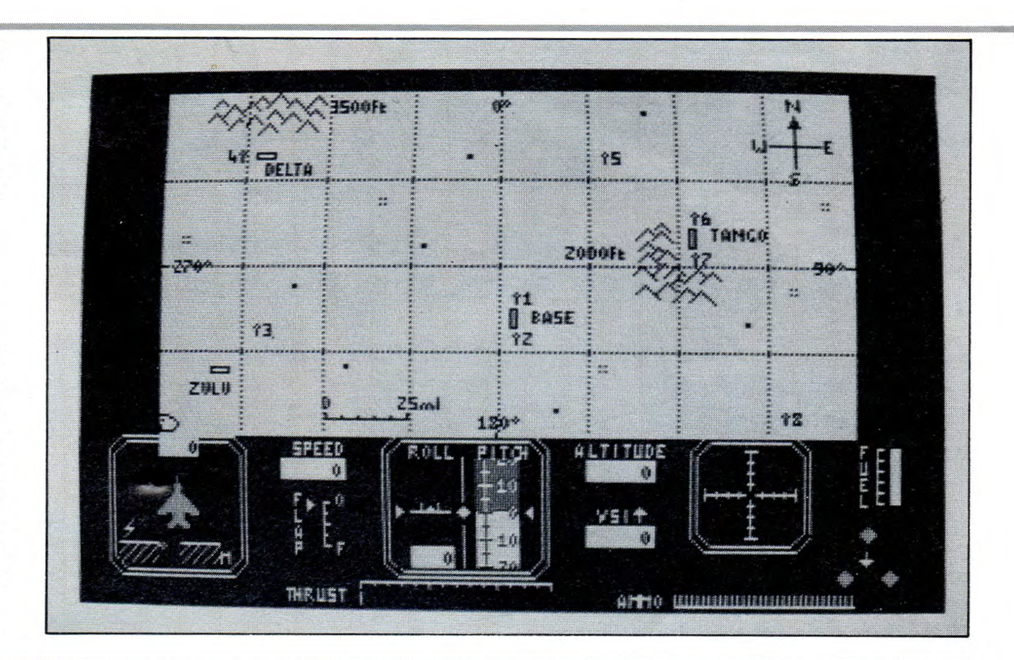
Avec Fighter Pilot, il y en a pour tous les goûts. Les risques-tout, aussi bien que les aviamstradeurs (oui, je sais, je n'en suis pas fier non plus) du dimanche, pourront y trouver leur compte. La petite ballade tranquille, dans un ciel sans nuage, c'est possible, bien qu'un peu lassant à la longue. C'est aussi la seule et unique manière de parvenir à une maîtrise totale du maniement de l'appareil, avant d'en venir à des choses plus sérieuses, et surtout plus périlleuses.
Combien de missions, où ayant bravé tous les dangers sans jamais sourciller sous les assauts répétés de l'ennemi, je me suis retrouvé sans carburant, et qui plus est, dans l'impossibilité totale de me poser, sinon d'une manière désastreuse et plutôt brutale (si vous voyez ce que je veux dire...), m'ôtant ainsi tout espoir de recevoir les honneurs auxquels j'avais droit. Adieu les médailles, bonjour les couronnes... Ah oui, parce qu'il faut le savoir, le ravitaillement en vol, connaîs pas. Bien embêtant, lorsque l'on a pas eu la patience de prendre de cours intensifs d'atterissage.

Donc, apprenez bien votre leçon, si vous ne voulez pas finir rapidement sur un "ground" désespérément vide. Au travers des options vents et nuages, vous affinerez vos réflexes tout en les mettant à rude épreuve. Comme s'il n'était déjà pas assez compliqué de piloter sagement, sans en plus se créer des problèmes pouvant être fatals.

## Fighter Pilot : c'est bon pour c'que t'as...

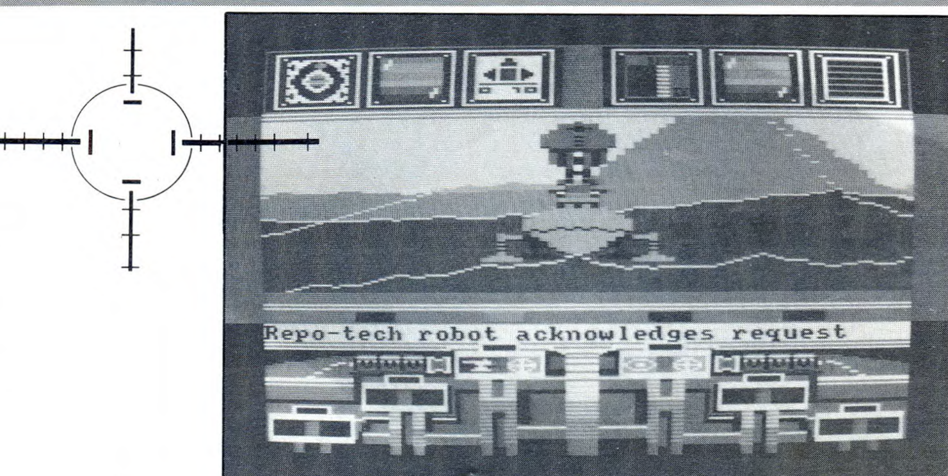
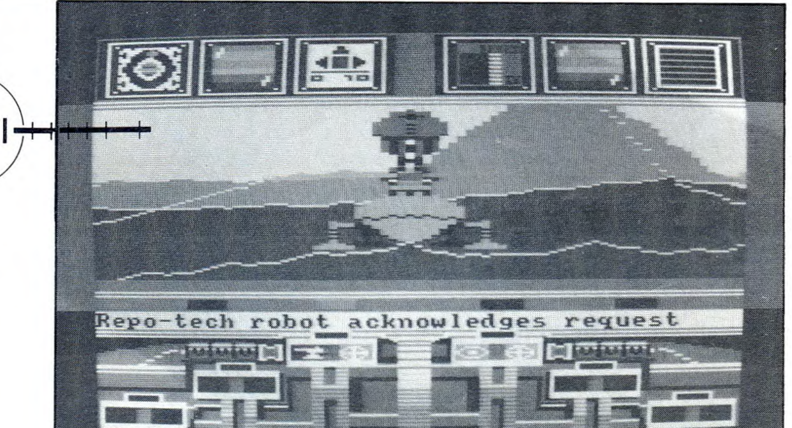
Vous voilà donc armé jusqu'aux dents, tel le Rambo volant des temps modernes à la recherche des aventuriers de l'arche maudite. J'ai dû me tromper quelque part, mais enfin, peu importe. Fighter Pilot vous fera vivre, et qui sait, peut-être revivre avec exaltation, la vie des héros du ciel. Très maniable, et répondant à toutes les caractéristiques de l'appareil réel, ce super logiciel "planant" vous arrachera, des heures durant à votre dure vie de rampant.

*G.B.*



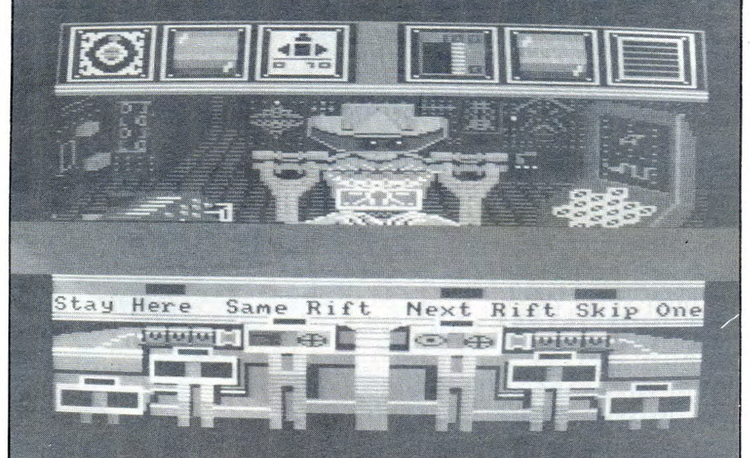

# KORONIS

## Activision CPC


Des jeux à la sauce soucoupe volante, on connaît, mais lorsqu'il s'agit de défendre sa "petite peau" avec pour seule arme un char, même ultra perfectionné, il n'y a pas à dire, c'est carrément du délirs pur et simple, Koronis rift, comme son nom ne l'indique pas, est un simulateur du futur, sur fond de char d'assaut. Vous vous trouvez débarquant sur une planète désolée, horriblement montagneuse, et pour couronner le tout, transformée en un cimitière de vaisseaux depuis la défaite des anciens, vos vénérés ancêtres, investis de grandes connaissances technologiques, aujourd'hui oubliées. Votre principale mission sera de récupérer le maximum d'armes en envoyant votre petit robot profaner les carcasses désormais vides. Mais cette mission, à l'apparence anodine et sans danger vous réserve bien des surprises. En effet, les étrangers, autrefois vainqueurs des anciens, sont aujourd'hui les gardiens de ce trésor technologique, et ne tiennent absolument pas à ce que vous veniez en revendiquer la propriété. Bref, aussitôt posé sur la planète, les ennuis commencent... Ces gardiens, pour tout arranger, ont non seulement l'avantage du nombre (à peine l'un d'entreeux détruit, qu'il faudra déjà vous prémunir d'une nouvelle attaque), mais aussi celui du mode de transport. Je vous le dis, "rien ne vaut une bonne petite soucoupe, pour se déplacer de nos jours"... Tandis que vous, au volant de votre super "tank" à la visibilité limitée et à la vitesse pour le moins modeste, vous faites figure de parents pauvres...

A part cela, vous disposez quand même de quelques indicateurs, qui, faute de mieux, vous permettrons de vous diriger vers le plus proche objectif, ou encore de détecter l'approche d'un ennemi. Lorsque vous aurez accompli la fouille en règle d'une épave, vous pourrez choisir entre rester sur place, pour parachever votre mission de mise à sac, soit évacuer d'urgence, afin de faire analyser les armes recueillies par le "robotechnicien" du vaisseau mère. Sans être foncièrement pessimiste, je vous conseille vivement d'adopter la première solution...




Un jeu qui réunit à la fois, arcade, simulation, aventure. Enfin, tout ce qui fait la panoplie d'un bon logiciel ludique, avec en prime un accompagnement musical soigné.

Side(s)

Front

Back

G Grasp | Release
P Press | U+ | I-
T Temp | H+ | L-
D Dock | Undock
MMU Contact O
R Repair | C Construct
MMU Controls

Pressure | Battery | CO2
Temp | N2 | Oxygen
Propellant | Event Time 00 50 53
MMU Indicators

Back Q X+ Fwd - W Start E Pulse
Left A Y+ Rt - S Start D Pulse
Up Z Z+ Dwn - X Start C Pulse
Roll T X+ - Y Start U Pulse
Ptch G Y+ Dwn - H Start J Pulse
Yaw B Z+ Rt - N Start M Pulse
4- Digital Pilot

You have left the Orbiter.
Can only pulse trans. thrusters in MMU

# ORBITER

## Éditeur : Spectrum Holobyte Inc. PC

Je ne fais que vous citer l'existence de cet autre simulateur de chez Logitec : c'est le seul à ma connaissance sur la navette spatiale. Il est énorme, vous devrez obligatoirement être équipé d'un double drive. Vu son importance, je préfère vous promettre le test pour le moment où la notice sera francisée ; mais je vous signale qu'il charge parfaitement sur le 1512 et que les fanatiques du genre peuvent d'ores et déjà se le procurer.

*Mireille Massonnet*

Top

Bottom

# STRIKE FORCE HARRIER

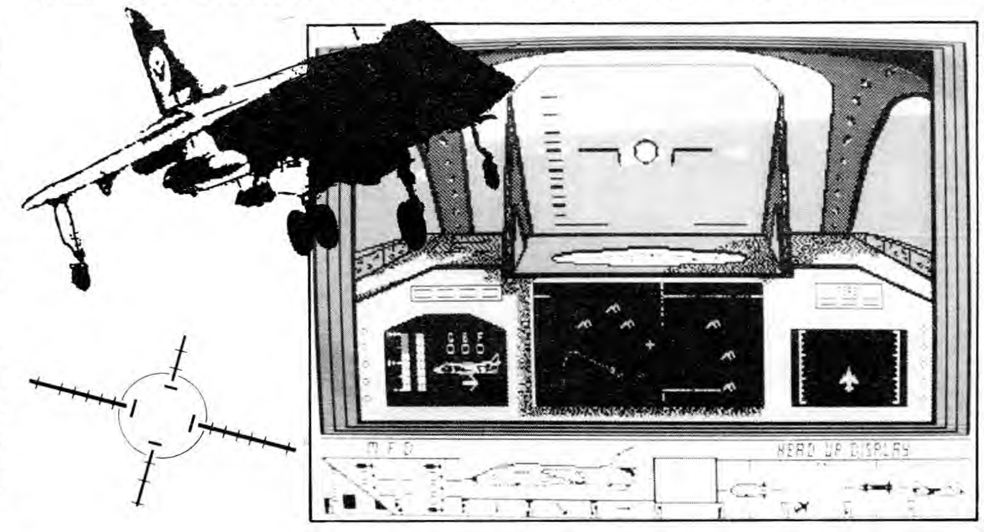
## Mirrorsoft CPC PCW

Simulateur de vol, avant tout porté sur le réalisme des réactions de l'engin, au dépend des décors environnants, Strike force Harrier a su séduire nombre d'entre nous, adolescents ou "routards", par ses qualités exceptionnelles. Cela, c'était sur CPC, mais avec sa sortie récente sur PCW, il est partit à la conquête d'un petit monde exigeant, d'autant plus que les softs de cet ordre sont quasi inexistants, et que la suprématie était jusqu'alors réservée à Tomahawk. Dure succession que celle-ci, dont Strike force Harrier ne se tire, après tout, qu'avec des honneurs. Les mauvaises langues diront que le tableau de bord est triste à faire peur... Mais, finalement, à quoi peut bien servir un tableau de bord élaboré sur un simulateur ? Voilà certainement dans quel sens les auteurs ont orienté leur reflexion, plus soucieux d'efficacité que de gadgets.

Mise à part ce côté purement esthétique, vous disposez d'un avion de combat hypersophistiqué : l'Harrier, avion de chasse de la marine américaine. Cet avion, superbe, de surcroît, a la particularité de décoller suivant deux modes. D'une part le mode que nous qualifierons de traditionnel, puisque utilisé par les avions de tout type, c'est-à-dire le décollage en roulé (l'avion doit prendre une certaine vitesse sur piste avant de permettre le décollage), d'autre part, le mode, dont il est encore le maître incontesté, qui est le décollage à la verticale.

Sans vouloir trop rentrer dans les détails d'ordre purement technique, il faut savoir que le décollage à la verticale est possible grâce à un procédé appelé V/STOL, qui n'est autre qu'un système d'orientation des réacteurs sur trois paliers différents : 0, 45 et 90 degrés. Bien entendu, si le V/STOL n'était utilisable qu'au décollage, le fait de l'introduire, et qui plus est, de lui réserver un logiciel de simulation, ne présenterait pas grand intérêt. Bien heureusement, ce n'est absolument pas le cas, et je dirais que plutôt que de faciliter le pilotage, comme on serait tenté de le penser, ce procédé, certes pratique, ne comporte pas que des avantages. En effet, s'il peut être très utile en cas d'urgence, approche d'un missile, ou autre petite broutille du même genre, l'emploi du système peut aussi représenter un danger si certaines précautions n'ont pas été prises. Donc à utiliser avec circonspection.

Basé sur le même principe que Tomahawk, Strike Force Harrier propose plusieurs niveaux de vol, chaque niveau recélant ses propres dangers. Il est donc recommandé de ménager sa monture, où tout au moins, de ne pas surestimer ses capacités.






Nouveau

N° 1 le 6 avril 1987

# 1987 EST INCONTESTABLEMENT L'ANNEE DES COMPATIBLES

Le marché a changé de visage puisque le produit devenu abordable au plus grand nombre devient presque Grand Public. Pour ce nouveau marché, il fallait un nouveau magazine.

''COMPATIBLES PC Magazine'' est une publication qui intéresse bien sûr les professionnels de l'informatique, mais qui est d'abord conçue pour cette nouvelle génération d'utilisateurs de compatibles que sont les cadres, les étudiants, les dirigeants d'entreprise, les professions libérales, au bureau, mais aussi à domicile.

Pour l'utilisateur nous avons donc conçu un magazine vivant, coloré, dynamique. Sa diffusion sera bien entendu à la hauteur de ses prestations.

Chaque mois dans ''COMPATIBLES PC Magazine'', des informations sur les machines, de l'IBM PC original au dernier compatible commercialisé.

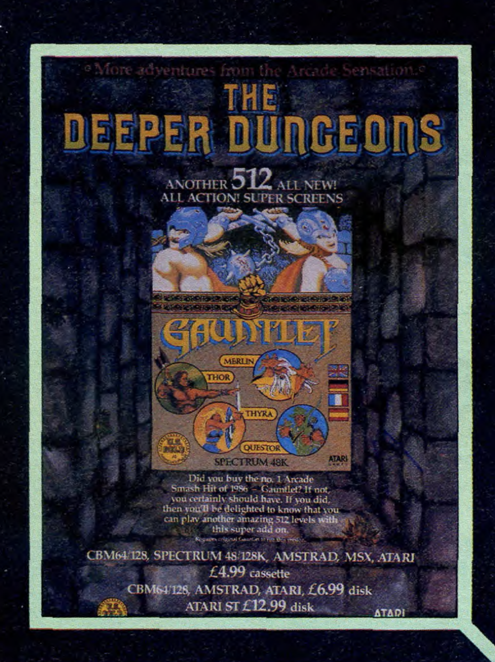
Les nouveaux logiciels seront présentés : applications professionnelles, outils de développement, utilitaires, jeux.

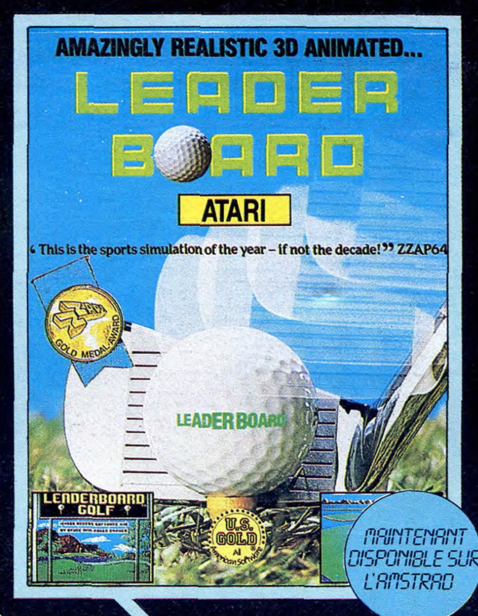
Des bancs d'essais des dernier périphériques : souris, imprimantes, disques durs, écrans, cartes graphiques, etc...

Un dossier complet documenté, précis, fera le point sur un thème particulier : graphisme, micro-édition, gestion, etc...

Mais aussi des reportages, la vie des clubs, les expositions, les livres...

# IL N'Y A PAS D'E





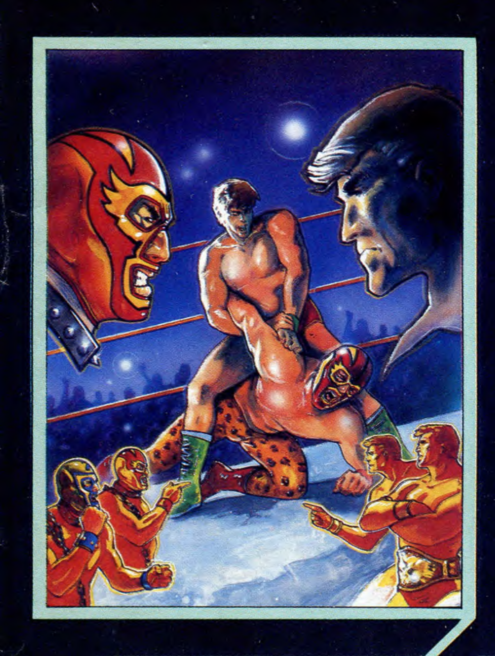


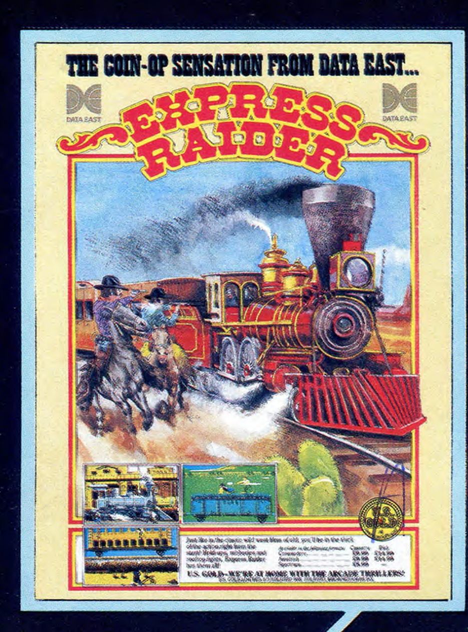



| | DECEPTOR | DEEPER DUNGEONS | LEADERBOARD | PSI-5 TRADING CO |
|---|---|---|---|---|
| AMSTRAD | | cassette, disk | cassette, disk | cassette, disk |
| ATARI | | | cassette, disk | |
| ATARI ST | | | disk | |
| COMMODORE 64/128 | cassette, disk | cassette, disk | cassette, disk | cassette, disk |
| MSX | | cassette | | |
| SPECTRUM | | cassette | cassette | cassette |


U.S. GOLD (FRANCE) S.A.R.L.,
ZAC DES MOUSQUETTES,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TELEPHONE 93 42 71 44

# EGAL EN EUROPE

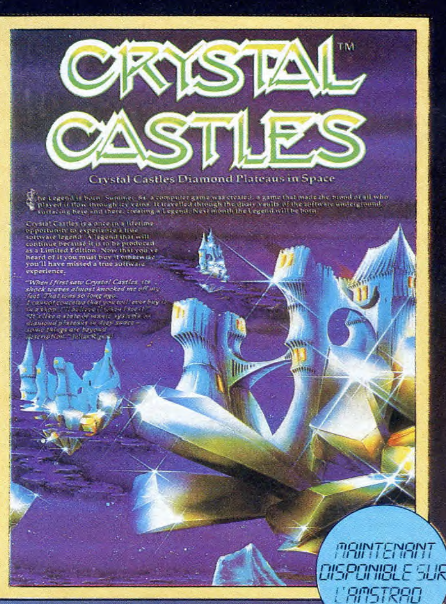








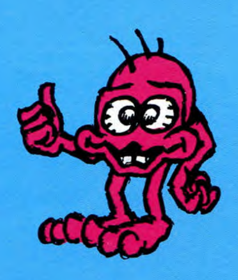
| | TAG-TEAM WRESTLING | EXPRESS RAIDER | TENTH FRAME | CRYSTAL CASTLES |
|---|---|---|---|---|
| AMSTRAD | | Cassette, Disk | Cassette, Disk | Cassette, Disk |
| ATARI | | | | |
| ATARI ST | | | Disk | |
| COMMODORE 64/128 | Cassette, Disk | Cassette, Disk | Cassette, Disk | Cassette, Disk |
| MSX | | | | |
| SPECTRUM | | Cassette | Cassette | Cassette |

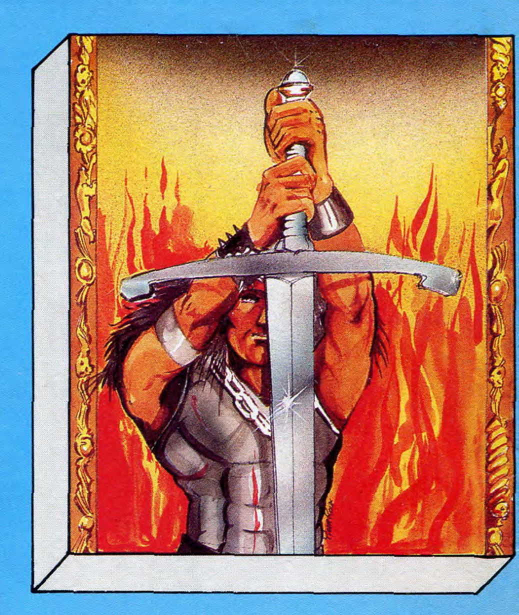



MAINTENANT DISPONIBLE SUR L'AMSTRAD



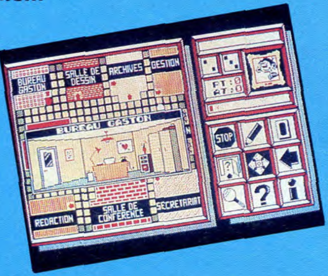


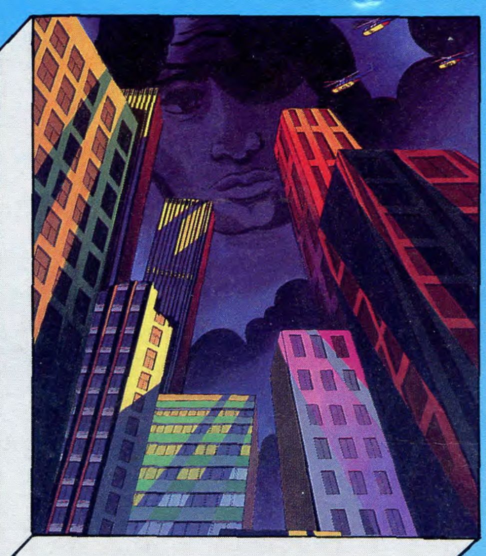





# M'ENFIN

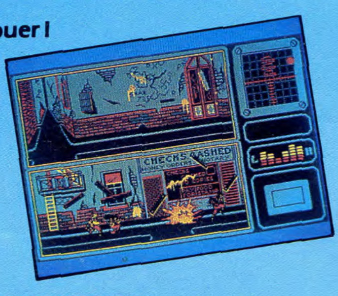
Le Gaffophone, (le diabolique instrument de Gaston LAGAFFE) a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste irréparable ?
Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable LONGTARIN (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête. Grâce à ce jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...



# MANHATTAN 95

Fini les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques !
SNAIL, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York.
Sa seule chance de rachat réside dans une mission **où le mot DANGER ne sert plus de point de repère !!**
Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison...
A vous de jouer !



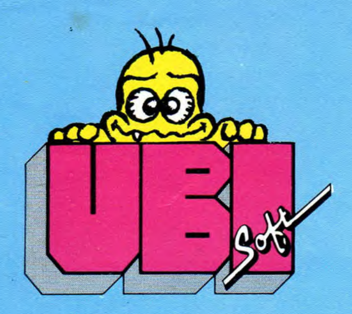
**GENRE :**
**ARCADE - AVENTURE**

# FER ET FLAMME

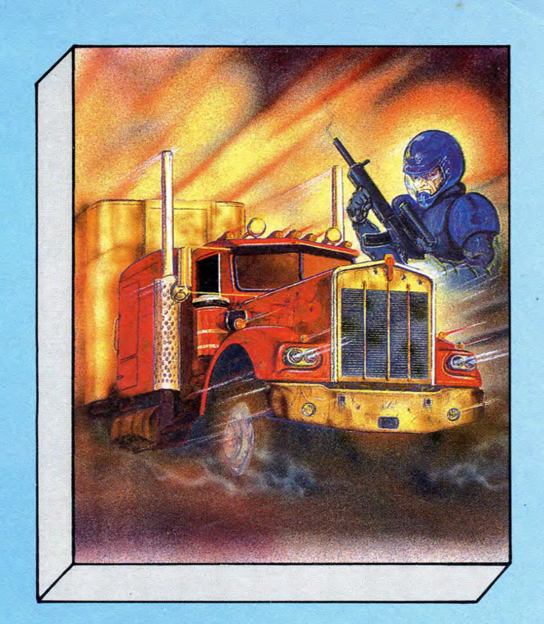
Vous aimerez ce Royaume appelé THULYNTE. Mais l'aimerez-vous assez pour vous opposer à l'infâme KHAAL et à ses terrifiants pouvoirs ?
Aurez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer THULYNTE, de sa démence ?
***N'oubliez jamais que... quelqu'un doit payer !!!*** Et peu importe où, quand et comment !




**GENRE : 100 % JEU DE RÔLE**



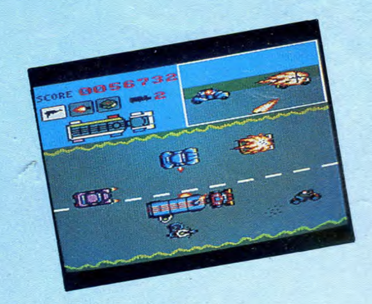
présente






## ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des Etats-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convois devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination.
**Vous avez cependant décidé de relever le défi !!**
Votre camion est bien préparé : plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter !!!

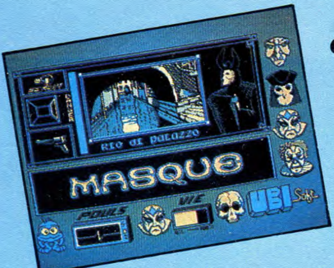



**GENRE : ARCADE**

## MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules.
**Un crime parfait ? Certainement pas.** Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque !!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître...
Comment disparaître ? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval !!!

**GENRE : AVENTURE**




JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

M'ENFIN ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
MASQUE ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
MANHATTAN ☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F
ASPHALT ☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F
FER ET FLAMME ☐ 2 DISC 295 F

AMS 21



**UBI SOFT** 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**